Журнал для настоящих компьютерных игроков · Рекламно-издательская группа «Фантазия»

Mega GAME

7 2001
http://www.gamecenter.ru

MegaHit: Myst III: Exile · Tropico Solution: Jagged Alliance 2: Unfinished Business · Tropico · Evil Dead
Preview: Rails Across America · Star Wars Galaxies · Earth & Beyong · AquaNox · Unreal 2 Review: Political Tycoon · Merchant Prince 2 · Pearl Harbor: Defend the Fleet

MegaGame №7 2001

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ!

Desperados: Wanted Dead or Alive



НА CD МЕГАСОЛЮШН
Jagged Alliance 2: Unfinished Business
Tropico
Evil Dead

Более 100 игр в номере

Political Tycoon

Merchant Prince 2

Pearl Harbor: Defend the Fleet

CIA Operative: Private Missions

Пророк и убийца

ТЕСТ ИГРОВЫХ МАНИПУЛЯТОРОВ

Хорошо все то, что хорошо дергается!

PREVIEW

- Rails Across America
- Star Wars Galaxies
- Earth & Beyong
- AquaNox
- Unreal 2



Myst III: Exile

Tropico

НАВОРОТ

Потрясные наушники

ISSN 1560-988X



Шедевр цифровых технологий

Продолжение известной технической линии Flatron. Монитор LG Flatron LCD – это то, что мы хотим сохранить как образец технологического совершенства.



FLATRON LCD 885LE

TFT LCD трубка, диагональ 18,1"
Максимальное разрешение: 1280x1024 / 75Гц
16,7 миллионов цветов
Частота горизонтальной развертки: 31 - 80КГц
Частота вертикальной развертки: 56-120 КГц
USB порт
TCO - 99

Товар сертифицирован

Монитор мечты создан при помощи цифровых технологий LG – FLATRON LCD 575

Дизайн мониторов выполнен в стиле hi-grace & super slim (суперизящество и сверхтонкость).
Теперь вы можете расположить монитор даже на стене.
Монитор создан в соответствии с последними разработками в области эргономики.
Отсутствие мерцания и световых бликов позволяет долго работать за компьютером без утомления глаз.
Абсолютно реалистичное изображение • 16,7 млн. цветов / 24bit • USB - порт • Сьемные звуковые колонки.
Колонки и специальный сетевой адаптор позволяют использовать LG Flatron LCD в качестве видеомонитора.

Москва: Dina Victoria (095) 252 2030
Технотрейд (095) 291 2686, Р и К (095) 230 6350, Фалькон (095) 150 8320, DVM Group (095) 777 1044, MD Group (095) 234 3263, Формоза (095) 234 2164, Техносила (095) 966 0101, М.Видео (095) 777 7775, Диал Электроникс (095) 916 0010, Мир (095) 152 4001, Эльдорадо (095) 976 5160, Валга (095) 125 6001, JIB Group (095) 917 0503
С-Петербург: Евклид (812) 321 6300, **Находка:** Эпси (266) 4 65 73

Информационная служба LG 742 7777 http://www.lg.ru http://flatron.lge.co.kr



Digitally yours

Mega GAME
Номер 7 (31)
2001

СОДЕРЖАНИЕ

Фантазия

«...СЧАСТЬЕ,— проникновенно сказал Федор Михайлович Достоевский, поднимая бокал,— СЧАСТЬЕ — это когда торжествует ДОБРОТА и СПРАВЕДЛИВОСТЬ! Сколько уже лет мы трудимся на благо любимого журнала, а до сих пор нас пускали только во вступилова различные, и то мимоходом! И вот наконец мы заняли свое достойное место в МАНИФЕСТЕ, на самой первой странице! Ты,— вдруг повернулся Федор Михайлович к камере.— Ты, читатель, уже прочел МАНИФЕСТ?» И палец великого русского писателя уставился на вас с этой страницы. Да-да, вылез и смотрит угрожающе. Дальше играем в игру: если вы уже прочли манифест, пропустите следующее предложение. Если нет — немедленно отправляйтесь на самую первую страницу и читайте!

Писатель хитро прищурился, но палец пока не убирает. «А читал ли ты инструкцию по пользованию MegaGame, что расположена во вступлении к Mission Possible?» Если не читали — мигом! Если да — можете оставаться с нами.

Федор Михайлович поднялся, и следом поднялись Иван Тургенев и Лев Толстой, специально прибывший по такому случаю с Альфы Центавра. На экране стоящего перед классиками черно-белого телевизора поднялся и Юрий Гагарин в скафандре, который, к сожалению, прибыть не мог и потому пользовался видеосвязью.

Собственно, что было дальше — неважно. Смеем вас заверить, что классики вместе с великим космонавтом чувствуют себя по-прежнему хорошо и намерены продолжать наведываться к нам в редакцию — даже пообещали приводить с собой друзей.

Так что, читатель, не упусти шанс узнать новости из мира классиков, а заодно и про игрушки кое-что почитать. Их есть у нас.

Издательский дом «Фантазия»

Коммерческий директор **Лариса Максимова**
Директор по производству **Марианна Ким** kimm@subnet.ru
Директор по рекламе и маркетингу **Людмила Орлова** lorlova@subnet.ru

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Главный редактор **Дмитрий Резников** dr@gamecenter.ru
Заместитель главного редактора **Алексей Котко** kotko@gamecenter.ru
Выпускающий редактор **Петр Курков** corvus@submarine.ru
Ответственные редакторы **Петр Давыдов** pdavydov@gamecenter.ru
Николай Панков lijnik@gamecenter.ru
Николай Скоков nick@subnet.ru

ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ

Руководитель **Сергей Котов**
Татьяна Аверьянова
Ольга Дмитровская
Людмила Колобова
Людмила Коломийцева
Ольга Курсалова
Ирина Рощина
Наталья Савельева

ДИЗАЙН И ВЕРСТКА

Главный дизайнер **Лейла Беншуша** lilya@gamecenter.ru
Сергей Барабанщиков
Александр Горбачев
Сергей Ковалев
Андрей Маркин
Валентин Молодов
Вера Омельянюк

Фотограф **Андрей Давыдов**
Производственный отдел **Екатерина Мельникова**
Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Оптовая продажа **Александр Придачин** apridachin@submarine.ru
Любовь Болдырева (095) 273 6560
Отдел подписки **Алексей Грязнов** (095) 273 6560

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ

тел.: 202 9975, 937 3879

для писем **111024, Москва, а/я 101**
секретариат **тел./факс: 273 6560, 273 6549, 234 9811**

Учредитель **ООО «Рекламное агентство "Фантазия"»**

Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**
тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999

АЛМАЗ ПРЕСС

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года.

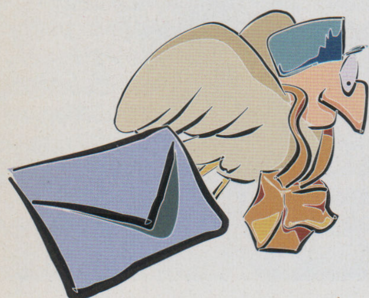
Список игр, упоминаемых в номере

Реклама в номере

наш почтовый подписной индекс 40888

максимально **доступно** *–*
максимально **информативно**

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «MEGAGAME» ПРОДОЛЖАЕТСЯ!



Для оформления подписки через редакцию необходимо:

Заполненный бланк заказа и копию квитанции об оплате (платежного поручения) выслать по адресу: **111024 Москва-24, а/я № 101, журнал «MegaGame»** или по факсу **273-6560**
не позднее 30 числа месяца предшествующего подписке.

Вы можете получать наш журнал «MegaGame»
с бесплатной доставкой на дом
в течение рабочего дня, сделав заказ по телефонам:
273-65-60, 728-40-93

Журнал	Цена
«MegaGame»	70 руб.
«MegaGame» с CD	80 руб.

Реквизиты для оплаты подписки:

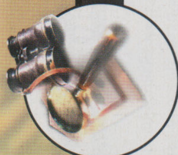
Получатель:
ЗАО «Издательский дом "Фантазия"»
ИНН: 7701175298
Банковские реквизиты: Филиал «Гостиный двор» КБ «Рублевский»
Р/с 40702810900000001425
К/с 30101810400000000218
В ГРКЦ ГУ ЦБ РФ по Московской области
БИК 044652218

Аккуратно отрежь обложку CD и сложи по пунктирным линиям



Демоверсии

...Журнал у нас большой, но все же не резиновый. Однако это — дело поправимое, если есть CD. В разделе **ДЕМО** можно ознакомиться с демоверсиями тех игрушек, которые не поместились в номере.



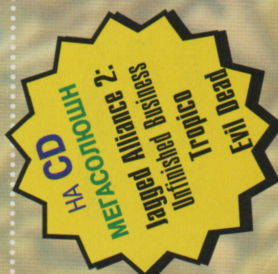




- Tropico
- eRacer
- Leadfoot
- Merchant Prince2
- Hollywood Mogul



Минимальные системные требования:
- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 98



Информация для частных лиц:

У Вас есть 2 варианта оплаты подписки через редакцию.

1 Перечисление через Сбербанк: заполняете извещение о переводе в любом отделении Сбербанка и платите дополнительно не более 3% за перевод. Срок прихода денег в редакцию до 7 дней.

2 Почтовый перевод: за почтовый перевод отделение связи взимает 10%. Деньги идут от трех недель до месяца. В случае отказа принять платеж в каком-либо отделении Сбербанка РФ просим Вас потребовать официальное подтверждение отказа приема платежа и проинформировать об отказе редакцию.

ЖУРНАЛ «MegaGame» МОЖНО ПРИОБРЕСТИ В ГОРОДАХ:

Москва
Сеть оптовых магазинов
«Логос-М»
м. Арбатская,
ул. Волхонка, д. 6, стр. 1
м. Баррикадная,
ул. Баррикадная, д. 2.
Сеть магазинов
«Седьмой Континент»
Сеть магазинов
«Рамстор»
«Библио-Глобус»
Москва, ул.Мясницкая, 6
Спорткомплекс
«Олимпийский»
Олимпийский пр-т, 16
Киоски:
«Экто-пресс»
«Пресса»
«Центр-прессы»
«Метропресс»
«Московский Запад АП»
«Южное АП»
«Экополис»
«Мир прессы»
«Северное АП»
Санкт-Петербург
Альтернативная служба подписки
«Петербург Экспресс»
ул. Таллинская, д. 6-в
тел.: (812) 325-0925

Просьба в квитанции об оплате указывать, с какого месяца и на какой срок оформляется подписка.

Бланк заказа
(ксерокопии действительны)

Ф.И.О. ____________________
(подписчика или ответственного лица в организациях)
Название организации ____________________
Срок подписки ______ месяцев начиная с ______ 2001 г. Кол-во комплектов ___.

«MegaGame»	«MegaGame» + CD
На 3 мес. — 210 руб.	На 3 мес. — 240 руб.
На 6 мес. — 420 руб.	На 6 мес. — 480 руб.

Адрес доставки:
Почтовый индекс ______ Телефон ______ e-mail ______
Полный почтовый адрес: область, край, республика, район, город
____
Улица, дом, корпус, № кв.: ____________________
Прилагаю квитанцию об оплате начиная с ____ номера.

Аккуратно отрежь обложку CD и сложи по пунктирным линиям.

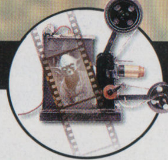
Patches




Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

- Myst3....................v1.2
- Sacrifice....................patch 3
- No One Lives Forever....................update 3
- Starcraft....................v1.08b
- Starcraft: Brood Wars....................v1.08b
- Diablo II....................v1.06b
- eRacer....................v1.17
- Tropico....................v1.02
- Mech Warrior 4....................v1.5

Видеосалон




Разработчики знают: красота нынче важнее играбельности. Поэтому рекламные видеоролики игр — просто-таки произведение искусства. Смотрите красивое кино и услаждайте свою душу! В разделе **ВИДЕО** — ролики самых зрелищных из ожидающихся игр.

- Alone in the Dark 4: The New Nightmare
- Nicktoons Racing
- Independence War 2:
- Edge of Chaos






CHEATS

Полезные программы



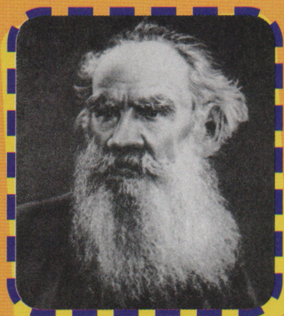
Всевозможные бесплатные программы от аудиоплееров до Web-браузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD.

- 100xCD 2.1
- AngbandTk 2.91 r2
- File Informer 1.2
- Tray Starter
- Windows Media Player 7.0
- Alteros3D 1.5

Манифест журнала MegaGame


Алексей Котко, заместитель главного редактора kotko@gamecenter.ru

Дмитрий Резников, главный редактор dr@gamecenter.ru


Лев Толстой, великий русский писатель lev.tolstoy@gamecenter.ru


Петр Курков, выпускающий редактор corvus@gamecenter.ru


Николай Панков, ответственный редактор ljjnik@gamecenter.ru

1. Мы короли.
Мы всех лучше, мы всех краше, всех умнее и скромнее всех. Превосходим в совершенствах все возможные хвалы. Наконец-то всем на радость мы теперь нашли слова такие — те, что точно отражают положение вещей (Хвостенко).

2. На нас держится мироздание.
Если нас нет — нет ничего, потому что мы его не видим. Если нет журнала MegaGame — нет компьютерных игр, потому что мы о них не пишем.

3. Мы — всё.
Хотите всё знать про игрушки? Нас достаточно.

4. Мои рубрики самые интересные в журнале.
И нечего думать, что если я делаю «проходные» превью, то я ниже рангом! Без превью журнала нету! Следовательно, мои рубрики — главные!

5. Зубы неотделимы от волос.
Нечего прикидываться ветошью и делать вид, что игры все про плюшевых мишек. В играх кровища льется рекой, солдатов губят толпами, а зубы являются непременным атрибутом любого персонажа. Желательно, поломанные в бою и потерянные в драках. Этот журнал про игры, и он про ТЕ игры, которые интересны ТЕБЕ, а не твоей сестре шести лет от роду!

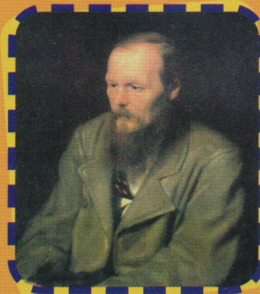
6. Гагарин до недавнего времени жил на станции «Мир», а Лев Толстой открыл Гренландию. Это должен знать каждый.
Уж если начинать про что-то гнать, надо гнать по-крупному. Что толку придумывать сказки, если их героями становятся Вася и Таня? Лев Толстой, Иван Тургенев, Федор Достоевский — вот наши герои! В конце концов, про кого в школе каждый день талдычат?

7. Санитаров не пропустит охрана, потому что их нет в списке.
Если мы пишем: «В связи с затоплением станции «Мир» Юрий Гагарин наконец ее покинул и переселился на Альфу Центавра, куда незадолго до него улетел Лев Толстой», — значит, так оно и есть.

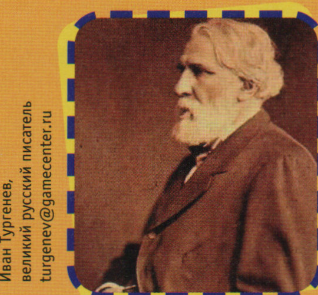
8. Мы никогда не разделяем мнение авторов. Но никому не скажем, что думаем на самом деле. Потому что тогда не будет загадок.
Автор тоже имеет право на первые шесть пунктов, потому что он наш. Если очень хочется, мы с ним поспорим. Но журнал, в котором есть только одно мнение о природе вещей, — это не журнал, а учебник по физике для 9 класса средней школы...

9. Наш журнал — не для читателей.
Журналов для читателей — пруд пруди. Кому они нужны? Наш постоянный читатель не считает себя читателем, он — посвященный. Обычный читатель читает нас либо в знак протеста (ах, вы не для меня? Дудки!), либо потому, что ничего не понимает (а значит, это очень круто), или, наконец, потому что ничего не понимает и думает, что мы — просто красивый журнал про игрушки. Почему бы и нет?..

10. Каждый — сам себе концепция.
У нашего журнала концепции нет. Мы — группа талантливых людей, которые вместе представляют собой MegaGame. Нас много, мы разные, и мы — журнал.


Федор Достоевский, великий русский писатель fdost@gamecenter.ru


Николай Скоков, ответственный редактор nick@gamecenter.ru


Иван Тургенев, великий русский писатель turgenev@gamecenter.ru


Петр Давыдов, ответственный редактор pdavydov@gamecenter.ru



Юрий Гагарин, человек в космосе gagarin@gamecenter.ru

30 дней на линии огня

Здравствуйте, дорогие товарищи геймеры! Нам тут стало известно, что многие наши читатели, то есть вы, не умеют читать наш журнал. Подробный солюшн имеется в разделе Mission Possible, однако он неприменим к разделу «30 дней...», поэтому для новостной рубрики была написана специальная инструкция, которая и приведена ниже:

1. Убедитесь в том, что вы умеете читать.
2. Расслабьтесь.
3. Прочитайте раздел «30 дней на линии огня».
4. Снова расслабьтесь.

Если неотступно следовать приведенной инструкции и читать вдумчиво, отчетливо распознавая и осознавая каждое слово и предложение, можно узнать много интересного. Например, о том, какие игры западные издатели и разработчики показывали на E3. А также о том, что наши российские компании делали на E3. Или о том, что на E3 было много теток, и они были клевые. Короче, раздел «30 дней...» в этом номере посвящен E3. Мы там были, все видели и задокументировали.

Чуть не забыл: если у вас все же возникли проблемы при чтении раздела, который следует за этим текстом, еще раз внимательно прочитайте инструкцию и попробуйте какие-нибудь нетрадиционные способы расслабления, йогу например. Если и это не помогает, отсылаю вас к глобальной инструкции по чтению журнала в целом, которая помещена в разделе Mission Possible, что, согласитесь, очень логично.



ИЮНЬ

1 Явился в мир больной мужик С восьмизарядным пистолетом, Был то ублюдок-снеговик... Хана ему — настало ЛЕТО !!!

2 Компания Sierra выпустила одну из своих игр серии Trivia, которая называется Believe It Or Not. Детали игры — на официальном сайте http://ripleys.sierra.com/

3 Родительская компания Sierr'ы Vivendi-Universal Publishing объявила о прекращении финансирования стратегии Warrior Kings разработчика Black Cactu

4 В золото ушла игра Independence War 2: Edge of Chaos, о чем сообщила компания Infogrames.

5 Вышла игра Gangsters 2, и одновременно в Сети появилась демка этого потенциального мегахита.

6 Lionhead Studios выпустила патч для игры Black and White, который можно скачать с официального сайта www.bwgame.com

7 Открылся сайт игры Medal of Honour: Allied Assault (http://mohaa.ea.com/), которая имела большой успех на выставке E3.

8 Компания CDV анонсировала новую игру жанра RPG, которая называется Divine Divinity. Релиз намечен уже на август этого года.

9 В онлайновой мультиплеерной игре World War II Online сразу после ее релиза обнаружились технические проблемы. Ждем работоспособный патч.

10 Вышло очередное продолжение легендарной Dune 2, которое называется Emperor: Battle for Dune.

11 В продаже появились сразу две игры — Star Trek Deep Space Nine: Dominion Wars от Simon & Schuster и Hostile Waters: Antaeus Rising от Interplay.

12 В этот день все прогрессивное человечество отмечает некий праздник, который, как выяснилось, называется День России! Ура, товарищи!

13 Компания Infogrames выпустила свой очередной продукт — простенькую недорогую игру под названием Rules of the Game.

14 Бывший вице-президент компании Bungie открыл собственную игроделательную контору, которую назвал Destineer.

15 Фирма Westwood (www.westwood.com/) выпустила FinalAlert 2 — новую карту и редактор миссий для игрушки Red Alert 2.

16 Долгожданная глобальная онлайновая RPG, которая называется Anarchy Online, ушла в золото. Ее появления в продаже можно ожидать через пару недель.

17 Фирма THQ объявила о покупке всех прав на создание компьютерных игр по игровой вселенной Warhammer 40 000.

18 iGames и Strategy First подписали соглашение, по которому для World War II Online будут использоваться Internet-серверы, принадлежащие iGames.

19 В этот день наконец должна была выйти игра Legends of Might and Magic, которую компания 3DO обещает уже очень давно.

20 Началось открытое тестирование онлайновой RPG под названием Legend of Mir. Все подробности на официальном сайте www.legendofmir.net/

21 Стало известно, что в Европе игра Fly! 2 выйдет с дополнительным CD, на котором будут записаны уникальные высокодетализированные локации.

22 Некоторое время назад в этот день началась Великая Отечественная война, которой обязаны своим существованием почти все игры про Вторую мировую войну.

23 Стало известно, что шведская компания Daydream Software лицензировала движок NetImmerse 3D для своих будущих проектов.

24 Компания Valve Software выпустила мод для игры Half-Life, который в точности повторяет все уровни и оружие первого Quake.

25 Нам стало известно, что в ноябре этого года выйдет игра Black Moon Chronicles — Winds of War — еще одна онлайновая RPG.

26 В этот день по предварительным подсчетам должна была выйти игра Alone in the Dark 4 от компании Infogrames.

27 В конце месяца должен выйти официальный expansion к игре Shogun: Total War, который носит длинное название Shogun Total War: The Mongol Invasion / Warlords Edition.

28 На прилавках магазинов появилась игра Gadget Tycoon от компании Take Two Interactive.

29 Infgrames поделилась своим намерением издать серию игр для операционной системы PalmOS.

30 В последний день месяца ребята из фирмы Blizzard клятвенно обещали выпустить-таки продолжение Diablo 2, которое будет носить название Diablo II: Lord of Destruction.

SHORT NEWS

• Компания The Zootec Group, занимающаяся онлайновыми играми, отныне предоставляет всем желающим интересную услугу: на сервере фирмы можно сыграть в любую игру на деньги. Для этого понадобится кредитная карта либо собственный счет на сайте Zoogi.com.

• Sports Interactive — разработчики симулятора The Championship Manager объявили о подписании партнерского соглашения с сайтом онлайновых аукционов Ebay. Игра отныне будет интегрирована с сайтом — геймеры смогут прямо из Championship Manager попасть на Ebay и что-нибудь там купить.



• Фирма 3DO анонсировала очередной продукт в знаменитой серии пошаговых стратегий Heroes of Might and Magic. Четвертая часть, в которой будет совершенно новый графический движок, появится на прилавках магазинов в самом конце этого года.

• Компания Infogrames объявила о покупке всех прав на создание компьютерной игры по фильму «Люди в черном» (Men in Black). Игрушка выйдет этой осенью на платформе PC, равно как и на многих других платформах.

• Австралийские разработчики из фирмы Auran открыли официальный сайт своего

> продолжение на с. 12

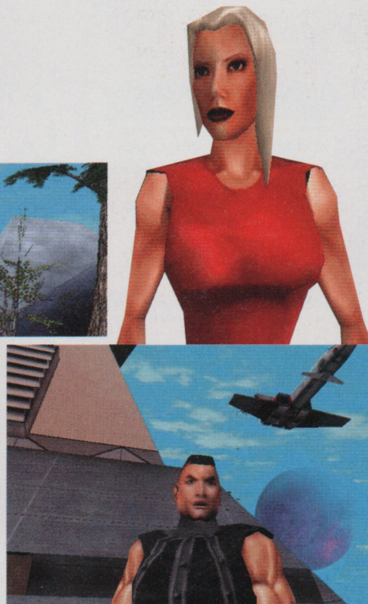
MMORPG

КОНЕЙ НА ПЕРЕПРАВЕ МЕНЯЮТ!

Новые технологии



Враг подкрался незаметно.



Создатели онлайнового мира Project Entropia заявили о кардинальной смене технологии, которая начнет использоваться в игре. На этапе разработки, когда игра была уже близка к стадии тестирования, создатели решили делать ее на движке netImmerse 4.0. Несмотря на все сложности, которые сопутствуют переходу на новую технологию, это радует, так как графическое окружение игрового мира станет гораздо более продвинутым. Вместе с поддержкой 3D-ускорителей в игру придут новомодные графические технологии. Также не может не радовать тот факт, что игра планируется распространяться бесплатно, и не будет никакой ежемесячной платы за пребывание в онлайновом мире Project Entropia. О самом мире в данный момент практически ничего не известно. Вы увидите неких людей-колонистов, космос, огромное количество рас, NPC, монстров, технологии и прочее. Вы оказываетесь на далекой планете в неизвестном большом городе. Ходите, разговариваете, ругаетесь, прокачиваетесь и так далее. Так начинается игра, а далее вам предстоит прожить свою вторую жизнь в новой цивилизации, придуманной разработчиками. Вот так. Пока, честно говоря, про игру ничего не понятно. В наличии имеются несколько скриншотов, которые также ясности не добавляют. Очевидно, информация должна появиться на официальном сайте, так что заходите на него почаще.


URL www.project-entropia.com

РОБОТЫ

ТЕЛЕСЕРИАЛ ПО BATTLETECH!

В бой идут одни железяки



Робот, изготовленный из металла.

В последнее время все кому не лень создают компьютерные игры по хитовым кинофильмам. Эта тенденция захватила все крупные игровые компании. Но фирма Foundation Imaging не из их числа. Она вообще игр не делает, зато решила на основе игровой вселенной сделать телесериал. Мир игр MechWarrior, также известный как Battletech, в недалеком будущем появится на экранах американских телевизоров. Новый телесериал, который в данный момент находится в стадии разработки, будет повествовать о жизни неких двух межгалактических принцев. Дальнейшее развитие сюжетной линии пока не разглашается, зато известно, что руку к сценариям серий приложит некая Dorothy D.C. Fontana. Гражданка Фонтана известна в узких кругах преимущественно тем, что написала сценарии для нескольких серий фильмов Star Trek и Babylon 5. Между прочим, данные телевизионные мыльные оперы также были созданы компанией Foundation Imaging, так что опыт в таких делах у ребят определенно есть.

РЕЙТИНГ МИРОВЫХ ПРОДАЖ

В СЕРЕДИНЕ МАЯ РЕЙТИНГ МИРОВЫХ ПРОДАЖ *КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР* ВЫГЛЯДЕЛ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ:

1. Myst III: Exile (Ubi Soft)



2. The Sims House Party (Electronic Arts)



3. The Sims (Electronic Arts)



4. Black&White (Electronic Arts)
5. The Sims Livin' Large (Electronic Arts)
6. AOE II: Age of Kings (Microsoft)
7. Roller Coaster Tycoon (Infogrames)
8. Diablo 2 (Blizzard Entertainment)
9. Myst III Collector's Ed. (Ubi Soft)
10. Tropico (Gathering of Developers)

Как можно заметить, Electronic Arts круче всех, так как эта компания занимает все места со второго по пятое. Слухи о приближающейся кончине жанра adventure, судя по всему, оказались преждевременными — третий Myst продается неплохо, и это несмотря на немалую цену. Еще можно отметить, что одна из самых могучих контор Infogrames представлена в первой десятке только старенькой игрой Roller Coaster Tycoon.

ОПЯТЬ РОБОТЫ

ЧЕРНЫЙ РЫЦАРЬ НА ЖЕЛЕЗНОМ КОНЕ

Продолжение серии MechWarrior

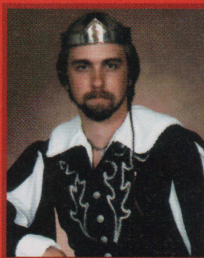


Это, наверное, и есть Black Knight

Корпорация Microsoft анонсировала новую игру MechWarrior 4: Black Knight, которая есть не что иное, как официальный expansion к известной игре MechWarior 4: Vengeance. Снова могучие роботы занимаются уничтожением себе подобных на планете Kentares IV, правда, к старым юнитам теперь добавятся доселе невиданные боевые машины. Также обещаются новые способы апгрейда вооружений, несколько мультиплеерных режимов и целая сингл-кампания, подробные детали которой пока не разглашаются. Продолжение серии MechWarrior ваяется совместными усилиями компаний Cyberlore и FASA Interactive. Из нововведений можно отметить фичу Black Market (черный рынок) — это новый способ модернизировать роботов. Можно будет приобрести необходимые запчасти на рынке — вы более не будете ограничены в этом военными трофеями. Black Market также позволяет заниматься торговлей запчастями и делать на этом деньги. Новые мультиплеерные режимы в Black Knight следующие: Absolute Attrition, Strongholds, Siege Assault, Giant Killers и Clan vs. Inner Sphere. Что означает каждое из названий, можно только догадываться, ибо соответствующей информации на этот счет нет. Релиз игры MechWarrior 4: Black Knight запланирован на осень этого года, так что ждать осталось совсем немного.

ЛОРД БРИТИШ ЖИВ!

Идеальная сетевая игра

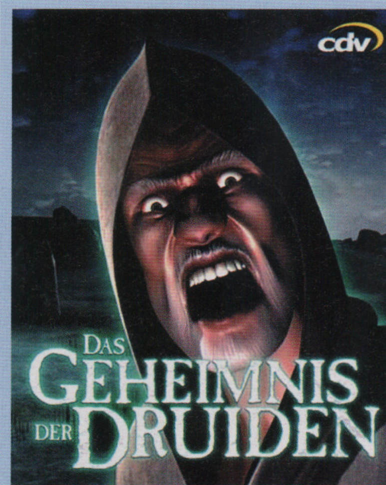


Знаменитый разработчик компьютерных игр Ричард Гарриотт вместе со своим братом Робертом открыли новую игроделательную контору, которую назвали Destination Games. По сообщениям самого Гарриотта, на выставке E3 фирма начнет заниматься созданием онлайновых многопользовательских игр нового поколения. Уже анонсирован первый проект — игра Tabula Rasa. Кроме названия про нее известно, что она будет распространяться по Сети, причем совершенно бесплатно. Правда, будет ежемесячная абонентская плата за пользование мультиплеерным сервером Destination Games. Несмотря на то что до релиза игры остается очень много времени (более двух с половиной лет), Гарриотт полон оптимизма. Он уже поспешил сделать ряд громких обещаний, суть которых сводилась к тому, что жанр MMORPG в настоящее время несовершенен и имеет кучу недостатков. В частности, игроки тратят много времени на блуждания по местности, прежде чем найти что-нибудь интересное или совершить какое-нибудь действие. Этот, равно как и многие другие изъяны жанра, будет исправлен, и Tabula Rasa станет просто идеальной онлайновой сетевой игрой.

КРУТЫЕ ПАРНИ ДРУИДЫ

MYSTERY OF THE DRUIDS

CDV



Компания CDV анонсировала свою новую игру, которая называется **Mystery of the Druids.** Данный продукт представляет собой «сюжетный», а также «атмосферную» адвенчуру, нечто вроде детективного квеста. В роли разработчика выступает компания **House of Tales**. Приключение начинается в Англии, где некий неопытный, но перспективный детектив (то есть вы) пытается расследовать таинственные исчезновения людей. Начало сюжета знакомо до боли — что же будет дальше? А дальше выяснится, что убийства связаны с загадочной сектой друидов. Согласно сюжету, эти могучие парни убивают людей, чтобы получить огромное количество скрытой энергии, которая непонятным образом находится в их жертвах. Все началось около 10 веков назад, когда раса друидов находилась на пороге уничтожения. Тогда парни собрались и решили поместить всю накопленную магическую энергию в каких-то младенцев, чтобы через много лет воспользоваться ею в рамках плана по достижению мирового господства. Правда, еще в те далекие времена имелись и хорошие друиды, которые были не согласны с плохими друидами и не хотели участвовать в манипуляциях с младенцами. Эти грязные ритуалы, кстати, происходили в магическом круге Stonehenge. Такие вот крутые парни эти друиды. Вам предстоит разобраться с ними и, как всегда, спасти мир.

Основные фичи игрушки следующие:

- **54 уникальные локации.**
- **Поддержка высококих графических разрешений.**
- **Высоко-детализированные трехмерные персонажи.**
- **Поддержка звука Dolby Surround.**
- **Более 5 часов озвученных диалогов.**
- **Более 20 персонажей, с которыми можно общаться.**

Последний показатель на первый взгляд не очень то впечатляет, но не нужно забывать, что, скажем, 50 000 — это тоже более 20.

SHORT NEWS

проекта Excalibur (www.auran.com/excalibur/), где выложили новую ин-



формацию об этой игре.

• IncaGold подписала соглашение с LithTech, по которому этот разработчик компьютерных игр сможет использовать технологию Development System от LithTech в 40 своих играх. Первыми из них станут Robin Hood, Model Railroad Simulator, Quest for the West — Oregon Trail и Circus Tycoon.

• Новый фильм Стивена Спилберга «A.I.», который выйдет этим летом, немногим позже увидит свет в виде серии компьютерных игр. Соответствующее соглашение между Warner Brothers и Microsoft уже подписано.

• Фирмы Activision и id Software уже открыли официальный сайт своего раскрученного шутера Return to Castle Wolfenstein.



Найти его можно по адресу www.activision.com/games/wolfenstein/.

• Фирма Ubi Soft приобрела права на создание компьютерной игры по фильму «Crouching Tiger» — Hidden Dragon. Игрушка появится в продаже весной следующего года.

• В октябре этого года в продаже появится игра, явля-

НАШИ

ВТОРЫЕ «КОРСАРЫ» УЖЕ НА ГОРИЗОНТЕ

Главных героев теперь два



Солнце красно к вечеру — моряку бояться нечего.



Компания «Акелла» сообщила нам, что проект, имеющий рабочее название «Корсары 2», находится в разработке уже около полугода. Согласитесь, это не может не радовать, особенно учитывая мегахитовость проекта, имевшего рабочее название просто «Корсары». Новая игрушка, как водится, унаследует все самое лучшее, что имеет в данный момент вся компьютерно-игровая индустрия. А именно самые продвинутые графические технологии — используется уже готовый движок Storm2 и новомодная motion capture. Также всячески обещается захватывающий геймплей и большая хитовость, которая ненавязчиво унаследуется от первых «Корсаров». Сюжет, правда, ниоткуда не унаследуется, но это, скорее, плюс, нежели минус. Главных героев теперь два, а именно некая девушка и некий парень. Выбирайте, кто вам больше нравится, и — вперед. Оба персонажа, в том числе и девушка, — капитаны небольших кораблей, работающих по найму. В начале игры они совершенно случайным образом оказываются в одной английской колонии, на которую почти сразу нападает французская эскадра. Злые парни французы намерены отнять у англичан английскую колонию, а у «молодых капитанов» — светлое будущее. В планы парня и девушки такой поворот событий явно не входил. Они в последний момент ухитряются выскользнуть из какой-то гавани и уйти от преследователей. После этого они направились к губернатору английских колоний и сообщили ему о нападении. Далее игра развивается по довольно запутанной схеме... На этом месте пресс-релиз обрывается.

Но нам также стало известно, что сюжетная линия будет крайне нелинейная, а система генерирующихся квестов сделает игровой процесс длительным и увлекательным. Надо сказать, что события в игре станут практически одинаковыми, независимо от того, кем вы решили играть, так как сюжет один и его одновременно проживают как девушка, так и парень.

Элементы RPG будут присутствовать в большом количестве. К вашему герою смогут присоединяться разные NPC, образовывая таким образом обычную ролевую партию. Ребята будут сопровождать вас повсюду, участвовать в сражениях, решении квестов, набирать опыт, умения и вообще походить своим поведением на главного героя.

Торговая система игры сведется к разной спекуляции. Будет 26 видов товаров, которые можно покупать в одних городах и продавать в других, играя таким образом на разнице цен. Городов, кстати, планируется более 20, так что возможности торговли практически не ограничены. К ним также можно отнести покупку и продажу нелегальных товаров, а также контрабанду.

С технологической точки зрения все тоже на уровне — движок Storm 2 ориентирован на новейшее железо, к которому сами создатели относят GeForce 3. При этом означенная видеокарта вовсе не будет красоваться в минимальных системных требованиях — вторые «Корсары» пойдут и на более слабом железе и, как обещают парни из «Акеллы», весьма пристойно.

Релиз запланирован на март следующего года, ждать осталось немного, тем более, что ждать, похоже, стоит.



MMORPG

SONY СОВЕРШЕНСТВУЕТ ОНЛАЙНОВЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ

Синхронный перевод



Поделись улыбкою своей, и она к тебе не раз еще вернется...

Компания Sony поделилась своими новыми планами относительно технологического развития онлайновых проектов (как уже вышедшего EverQuest, так и находящихся в разработке Planetside и Star Wars: Galaxies).

Во-первых, была анонсирована система синхронного перевода под кодовым названием Babelfish. Знаете, что означает данное загадочное слово? В «трилогии из четырех частей» Дугласа Адамса Hitchhiker's Guide To the Galaxy имелось приспособление с одноименным названием, оно вставлялось в ухо и самостоятельно переводило любую инопланетную (а также иностранную) речь на чистый и грамматически правильный английский язык. Нечто похожее собирается сделать и компания Sony, для чего будет использована комбинация из автоматических систем перевода, а также людей-переводчиков. Первая версия Babelfish станет поддерживать французский, немецкий, японский и корейский языки.

Еще одно нововведение касается способов оплаты игры в онлайне. До сегодняшнего дня заплатить можно было только с помощью кредитной карты, однако вскоре в магазинах, торгующих компьютерными играми, начнут продаваться специальные игровые карты, с помощью которых можно будет заплатить за игру.



www.sony.com



Лучшие игры на E3

Стали известны претенденты на получение премии 2001 Best Of E3 Game Critics Awards. Налицо порочная тенденция — продуктов для платформы PC среди лучших игр крайне мало, пожалуй, за исключением номинации Best PC Game. В нее, кстати, попали:

Max Payne —

долгострой, релиз которого обещают в ближайшем будущем каждый месяц со времен далекого прошлого. На E3 на большом экране демонстрировался трейлер, по сюжету которого некий злой мужик с безумной улыбкой стрелял из пистолета по своим врагам. Он, наверное, был весьма крут. Видеоролик включал даже элементы движка, который очень напоминал погано оцифрованное видео. Уж не знаю, хорошо это или плохо.

Medal of Honor Allied Assault

Единственной игрой от крутой конторы Electronic Arts, которая претендует на получение приза Best PC Game, является Medal Of Honor Allied Assault.

Neverwinter Nights —

ролевая игра от BioWare, про которую мы неоднократно писали, — на мой взгляд, самый достойный номинант.



Return to Castle Wolfenstein

По непонятным причинам сюда же попал Return to Castle Wolfenstein — героический экшн по мотивам первого вольфа, от которого он перенял, по мнению разработчиков, все самое лучшее, по моему же скромному мнению — название. В остальном же это очень похоже на Quake 3.

Star Wars Galaxies

И наконец, Star Wars Galaxies — глобальная онлайновая игрушка, действия которой происходят во вселенной Star Wars. Кроме этого отрадного факта, можно отметить детальную проработку игрового мира. Релиз игры весьма неблизок, поэтому подробной информацией мы (как, похоже, и сами создатели) не располагаем.

ЧЕРНОЕ И БЕЛОЕ

Создатели Black&White исправляют ошибки

Первый патч


Звери умирали, но продолжали хватать ртом воздух.

Знаменитая игра Black&White от компании Lionhead получила свой первый патч. С его помощью вы можете исправить многие внутриигровые баги. В частности, проблемы с защитой от копирования, а также известный глюк, который всплывает в пятом уровне. Немного подправлена многопользовательская игра. Единственная новая возможность, которую вы сможете обнаружить, установив патч, — Skip Tutorial, позволяющая пропустить тренировочную миссию. Разработчики из Lionhead обещали целую серию патчей, которые появятся в Сети в июне с интервалами в равные промежутки времени. При этом каждая последующая программа кроме исправления разных ошибок будет добавлять в игру Black&White новые возможности. Одна из таких фич уже известна — можно импортировать в игрушку любой MP3-файл, и заставить кричу танцевать под эту музыку. И последнее — все патчи, запланированные на июнь, доступны на официальном сайте игры.

 URL www.bwgame.com

ПРИШЕЛЬЦЫ

Необычайное происшествие

Девятого июня, в шесть часов двенадцать минут утра, практически в самом центре Москвы произошло необыкновенное! На Гоголевском бульваре открылся люк и из него вышел посланник иных цивилизаций, вручивший бабушке представителя городской администрации универсальный разводной ключ от планеты. Нашему специальному корреспонденту, случайно проезжавшему мимо на личном автомобиле, удалось запечатлеть это, ключевое в современной истории, событие на фотопленку. Причем дважды. Именно эти эксклюзивные фотографии мы с гордостью представляем вам. Учтите, такого вы больше нигде не увидите: во всех иных средствах массовой информации они появятся в лучшем случае через месяц. Если им там вообще удастся достать такой сенсационный материал, что далеко не факт.



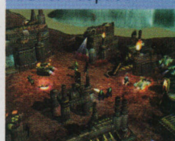
Как только личность бабушки будет установлена, мы всенепременнейше опубликуем интервью с ней. Дальнейшая судьба ключа и представителя иных цивилизаций не известна, люк благополучно закрылся.



Short News

ющаяся учебным пособием для совершения побега из знаменитой тюрьмы в Сан-Франциско (симулятор, короче), Alcatraz. Игрушка называется Escape From Alcatraz, а создает ее компания CDV Entertainment.

- Take 2 будет издателем игры Wildfire — тактического action'а, в котором геймеры выступят в роли пожарных и будут всячески бороться с огнем.
- Нельзя не отметить, что 13 июня вышло долгожданное продолжение серии игр Dune — Emperor: Battle for Dune. Разработчик — компания Westwood Studios.



- Анонсирован официальный expansion к игре Kohan: Immortal Sovereigns, под названием Ahriman's Gift. Разработчики из компании TimeGate Studios обещают много новых героев, монстров, заклинаний и редактор миссий.
- В середине июня должны были выйти несколько весьма ожидаемых игр от разных компаний. В их числе Z: Steel Soldiers, Combat Command 2: Desert Rats, Gangsters 2, WWII Online, Microsoft Train Simulator (ура!) и Schizm: Mysterious Journey.
- Сотрудник компании ION Storm опроверг все слухи, бродившие по Сети, о том, что игры Thief 3 и Deus Ex 2 первоначально будут выпущены для платформы Xbox.

МЫ ЗНАЕМ: ИГРЫ БУДУТ!

Отчет наших специальных корреспондентов, прибывших с выставки E3

Дмитрий Резников, Алексей Котко

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO (E3)

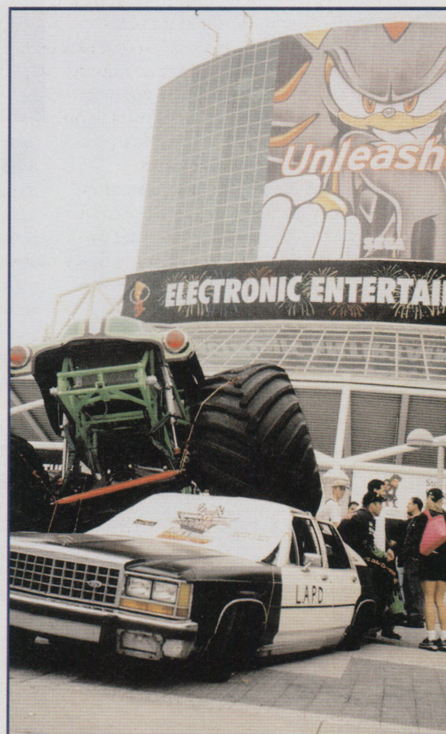
Май славен многочисленными полезными событиями. Например, в мае трудящиеся всех стран отмечают праздник весны. Кроме того, в мае в средней полосе России активизируется гражданин Тор, принимаясь метать направо и налево молоты, по невежеству принимаемые большей частью населения за громы и молнии. Май также славен аллергией. Однако все эти величественные майские признаки бледнеют перед главным событием для всякого уважающего себя игруна: перед выставкой Electronic Entertainment Expo, или, говоря проще, E3, которая ежегодно случается на земле американской, в огромном поселке городского типа Лос-Анджелесе.
Как и прогнозировали ученые, в этом году нашествие разработчиков, издателей, а также многочисленных казачков-засланцев и промышленных шпионов снова случилось на лос-анджелевщине. Огромных размеров бараки были заполнены сверкающими финтифлюшками, форменными тетками, мониторами, телевизорами, лазерными лучами, дядьками с бэджиками, стенами, дверьми и банками пепси-колы. Посреди всего этого бардака затесались и ваши покорные слуги. Попробуем поведать о наших приключениях.



Как ни странно, но самое интересное, что можно было увидеть на E3, было сосредоточено на стенде и в кулуарах французской фирмы **Infogrames**, которая, похоже, решила окончательно стать Microsoft игровой индустрии. Судите сами: Unreal 2, Civilization 3, Master of Orion 3, Alone in the Dark 4... Куда там Electronic Arts с божественным «Гарри Поттером» и очередными спортивными и C&C-шными сериями до такого чуда! И мы, естественно, ломанулись к Infogrames'у.

Unreal 2. Закрытая презентация этой игры, похоже, собрала наибольшее количество народа, и неспроста это, так как действительно было на что посмотреть. В Unreal возвращается сингл — там будет захватывающий сюжет, злобные и аморальные враги, тетки с силиконовыми формами и спасение Вселенной, разбитое на миссии, — в общем, все как положено. Взорам присутствующих в маленькой комнате сверхсекретного офиса Infogrames открылись потрясающей красоты пейзажи с высокодетализированными мелкими объектами и все те же узнаваемые анриаловские интерьеры внутри помещений. Полигонов имелось такое количество, что, глядя на картинку, начисто забывалось об их существовании. Геймплей тоже не плох — теперь туда привнесены элементы тактических симуляторов. В вашем распоряжении имеется команда спецназовцев, которым можно отдавать приказы. Например: «Сходи, типа, мужик, к центральному входу и брось в левую дверь гранату, а если кого увидишь — убей». Делается это следующим образом — вы подходите вплотную к вашему парню, нажимаете специальную кнопочку и видите огромный список команд, которые можно сообщить подчиненному и которые он готов выполнить. Игра бесспорно хороша и производила самое благоприятное впечатление. Неплохо также то, что выйдет она уже осенью.

Master of Orion 3. Трудно сказать, что бы это значило. Дядьки из Quicksilver в основном делали упор на то, что отныне крутой AI будет заниматься микроменеджментом, в связи



с чем не надо на 50-х ходах пытаться упомнить, на какой планете какое производство имеет место. Вам, собственно, насильно не дадут это делать: за ход вы можете совершить некоторое ограниченное количество действий (на которые тратятся специальные фокус-понты). Теперь можно (и соответственно нужно) назначать не только управляющего планетой, но и его начальство, которое руководит всей системой, а самому отправляться учить науки и выносить супостатов. А враг тем временем может вашего управляющего подкупить... Сама игрушка пошаговая, а бои — риалтаймовые. Причем в бою отдельными юнитами управлять вроде как нельзя, зато можно отдавать общестратегические приказы. Infogrames,



Эх, зачем же они все так увлечены этой трехмерной графикой... Как был бы Torn хорош на балдурсовом движке...

кстати, купила МОО3 (а вернее, «Хасбру Интерактив« вместе с MicroProse) незадолго до выставки, потому даже в пресс-паке нет про нее никакой информации... Что довольно обидно. Но постараемся держать руку на пульсе и информировать вас о всех новостях, ибо в редакции найдется немало любителей этой клевой стратегии.

Civilization 3. Больше всего порадовали рожи консультантов, расположенные в верхнем правом углу экрана. Среди них есть и Сид Мейер, и некоторые другие парни, ответственные за этот мощный продукт. Сказали, что они останутся и в финальной версии. В остальном появилось понятие Luxuries — это такие своего рода месторождения, которые дают местным жителям массу радости, в результате чего меньше опасность восстания. Чтобы это месторождение радости работало, к нему надо проложить дорогу обязательно. Очень порадовала расширенная система дипломатии — она действительно велика и могуча. Красивая круговая схема демонстрирует, кто с кем в каких отношениях находится. Там упомянуты и война, и мир, и торговые соглашения, и альянсы против кого-либо. Можно торговать с другими расами всем, чем угодно, включая города. Довольно внятно и красиво. Улучшена система торговли.

Monopoly Tycoon. Поскольку писать об Alone in the Dark вроде как уже не актуально (игра вот-вот появится), расскажем еще об одной «закулисной» демонстрации. Это не монополия в ее классическом понимании, а нечто в духе RTS. Из всего на стенде Infogrames — пожалуй, самая оригинальная и весьма интересная игрушка. В принципе это риалтаймовая экономическая стратегия а-ля Pizza Tycoon: надо строить магазины и ценовой политикой завлекать туда прохожих, которые бегают по улицам и цветом сумок с покупками демонстрируют, чьи магазины они предпочитают. Однако к этому добавляются еще и периодически устраиваемые аукционы на недвижимость — можно купить тот или иной квартал и получать доход даже из чужих магазинов, в нем расположенных. Довольно прикольно, хотя выглядит бета на нынешнем этапе не ахти.

Уж коль речь зашла об Infogrames, грех не упомянуть и еще одну контору, занимавшую значительную часть стенда этого французского издателя. Речь о канадской **Strategy First**. Здесь нам для начала показали железнодорожную стратегию **Rails Across America**. Напомнило старую отечественную игрушку про паровозики Shortline от «Доки» (в том числе, кстати, и качеством графики), но с добавлением разных излишеств, среди которых эдакий след коллекционных карточных игр: железнодорожные магнаты иногда рубятся в картишки. Сейчас, кстати, идет процесс открытого бета-теста этой игры: зайдите на www.flyinglab.com/rails/?contact.html.

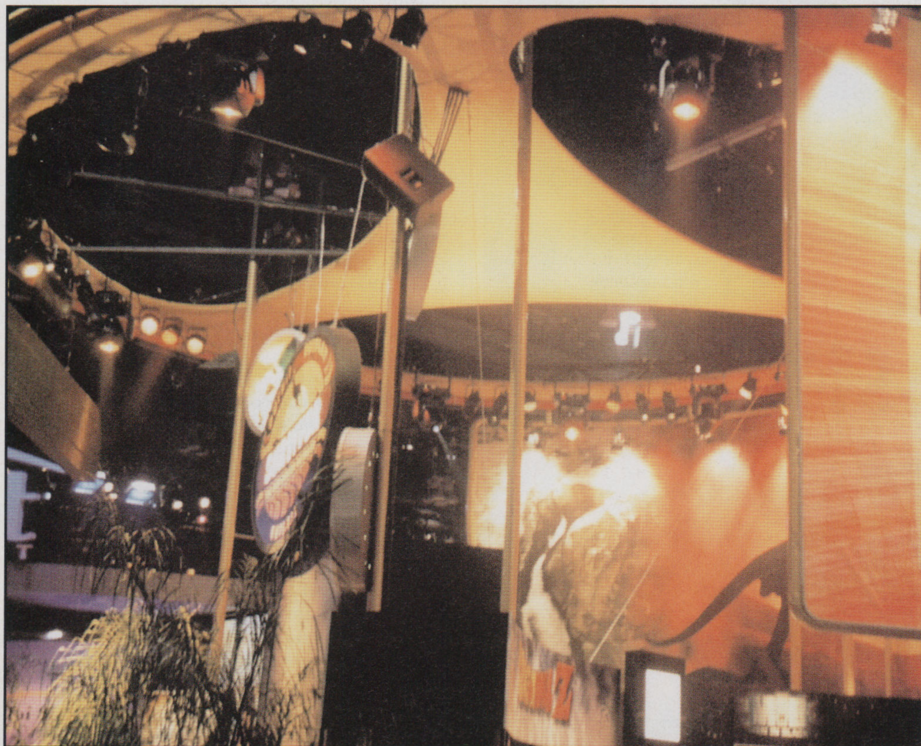


Дизайнер из Bioware Трент Остер весьма красочно описывал особенности редактора Neverwinter Nights, в то время как два его помощника совместно рубили монстров.

Затем мы увидели крайне загадочную игру с железными мужиками, которые били друг другу морду и кидались с неба штуками (вернее, морду бил один железный мужик, второй вообще почти ничего не делал). Называется это дело **Nexagon: the Pit**, а главное в нем — снести яйцо. Не в смысле отложить, а в смысле вынести его вообще к чертовой матери. Если можно метать с неба (а демонстрирующий игру гражданин с неба метал вовсю), то, правда, непонятно, в чем вообще смысл. Ну да бог с ними. Понизу ходят железные мужики и вроде как дерутся. Дерутся они, дерутся, мечутся с неба, а в конце концов бах! и нет яйца. Геймплей захватывает — понять бы еще, о чем он... Впрочем, у нас в загашнике есть бета-версия, так что в одном из ближайших номеров мы вас проинформируем, в чем же фишка этой мощнейшей экшн-стратегии.

Empire of the Ants, по утверждению разработчиков, нечто вроде «Варкрафта» среди муравьев. Оно трехмерное. И двухуровневое. Муравьи по земле бегают и ниже нее тоже (в муравейнике). По ходу дела меняются враги, и в конце концов надо сразиться с главным врагом — человеком. Ну и главный гвоздь программы SF — **World War II Online**, который ныне ушел на золото, на выставке работать решительно отказывался — ему не хватало подключения к Internet... Хорошая фирма Strategy First, а нам понравилась Келли Экинс больше всего из того, что мы там увидели.

Дальше стало чуть веселее. Для начала **Bioware** показала «**Трон Баала**» — окончание, как теперь выяснилось, всей балдурсгейтовой бодяги. В отличие от других аддонов (таких, как был у первой серии или Icewind Dale), на сей раз аддон, в который превратилась планируемая третья часть трилогии, весьма



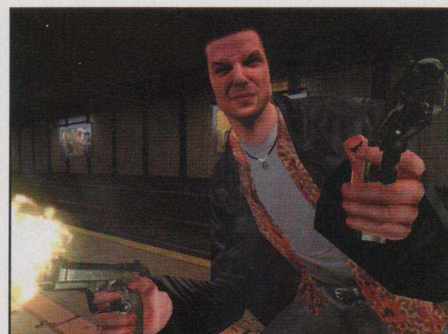
Самое интересное скрывалось не на стенде, а в кулуарах французского издателя Infogrames.

велик. Появилось порядка сорока новых монстров, среди которых демогоргодон или что-то в этом духе, хорошо знакомое всем фанатам AD&D. Появились новые спеллы чудовищной разрушительной силы — маг может резко что-то вякнуть, и все вокруг отбрасывают копыта. Такая же абилка есть и у клериков с друидами, кстати. В общем, в это надо будет играть, выйдет оно довольно скоро — возможно, читатель уже может протянуть свои ручки к собственной копии.

Также показали редактор карт и персонажей к **Neverwinter Nights**. Все желающие теперь смогут составлять собственные уровни и играть на них мультиплеерно. Делать уровни очень просто — у нас на глазах за полчаса слабали вполне приличный. Кроме того, существуют в этом редакторе весьма нехилые возможности по созданию всяческих артефактов, раскиданных по уровню, — например, оружию можно выбирать абилки из огромной кучи плюс к этому выбирать его внешний вид, а брони вообще вариантов в сумме около миллиарда. Сама игрушка, к сожалению, будет больше заточена на мультиплеер — нечто вроде компьютерного рульбука для фанатов настольной AD&D. Сингл ограничится двадцатью с чем-то несвязанными между собой сценариями, что навевает грусть, хотя разработчики божатся, что будет очень клево. Ну не знаю. Настольные RPG хороши веселой компанией, а компьютерные — синглом, это наше твердое убеждение, и путать эти вещи не след.

Ну и уж коли речь пошла о ролевых играх из недр **Interplay**, нельзя не упомянуть и **Black Isle's Torn** — ролевую игру в совершенно новой вселенной от создателей Fallout. Для тех, кто сомневается, Torn — это НЕ Fallout 3, что бы вам там ни говорили. Это больше похоже на фэнтезийную ролевую игру (а еще точнее — на Neverwinter Nights), где генерация персонажей и их статистики очень напоминают аналог из Fallout. Надо отметить, что Fallout вообще славен своей системой обращения с героем, и возможность привнесения таковой в фэнтезийный мир радует. Зато вот трехмерная графика не радует совсем. Но что делать — дань моде...





На всех дверях висят плакатики третьей части **Elder Scrolls — Morrorwind**. Надо идтить к заныканной где-то на антресоли **Bethesd'e** выяснять, что они хорошего сказать могут. Судя по плакатикам, на сей раз действо переносится куда-то в Среднюю Азию (вернее, в какое-то место «а-ля»). Тем не менее всем желающим показали уровень в духе средневековых первых частей, а также весьма красивый город магов, выращенный с помощью грибов. Именно так — гигантские грибы растут тут и там, в них живут тысячелетние маги, попутно приторговывая рабами. Редиски такие. Персонаж занимается разными глупостями, вступает в гильдии, где ему непрерывно дают хабар, плюшки и примочки. В зависимости от специализации различается и то, что этот парень может и должен делать, а также куда в игре его пустят. При игрушке будет поставляться девелоперс кит — причем тот же самый, на котором собиралась сама игрушка! Так что всякий желающий сможет как вносить свои коррективы в игру, так и делать собственные уровни. Показывавший это дело мужик назвал это «you can become an evil designer yourself». Кстати, довольно интересно сделана система инвентаря. В нижнем левом углу экрана имеется небольшой прямоугольник с важными тактическими данными — что в руках, какая броня, какой спелл. Если мышкой это дело вытянуть по экрану, появится окошко инвентаря. Довольно прикольно. Ну и графика, графика... Вот где трехмерная графика вытянулась в полный рост. Правда, даже на машине, что использовалась для демонстрации, это дело заметно притормаживало — а для таких целей обычно используются двухпроцессорные системы (как было, к примеру, у **Neverwinter Nights**)...

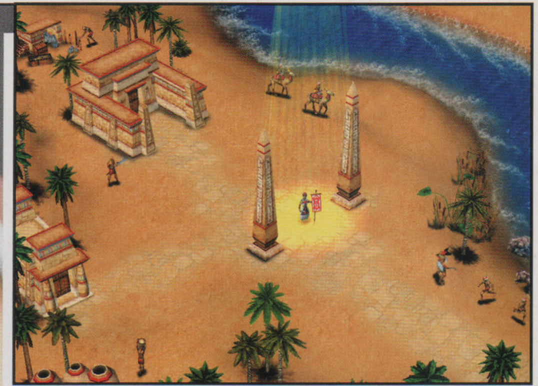
Здесь же можно было увидеть **Magic and Mayhem: Art of Magic**. С графической точки зрения — ничего примечательного, однако геймплей динамичен и во многом уникален. В целом игра представляет собой гремучую смесь всех возможных жанров и состоит из двух этапов: на первом ваш персонаж (визард) набирает себе разных заклинаний, которые имеются в немереном количестве, а на втором мочит этими заклинаниями других визардов,



Тетки и пушки — главное, чем могла похвастаться Return to Castle Wolfenstein. К сожалению, геймер увидит не это, а саму игру, которая, прямо скажем, не фонтан.



Человек увлеченно играется в симулятор американских горок. До этого он прошел инструктаж по непростому управлению, позволяющему крутить виртуальной головой...



которые тоже на первом этапе набрали себе разных заклинаний. Это суть мультиплеера, в который можно играть и одному против ботов. В сингле же вы просто идете по местности, собираете спеллы и крушите ими встречных визардов. Заклинания бывают разные — сильные и слабые, отнимающие много маны и отнимающие мало маны, но нет такого, с помощью которого можно было бы замочить всех и вся. Противодействие всегда найдется. Именно поэтому ключевой ролью в игре, которая обеспечит ей хитовость либо провальность, будет сбалансированность всех имеющихся спеллов. Об этом пока сказать ничего нельзя, но будем надеяться...

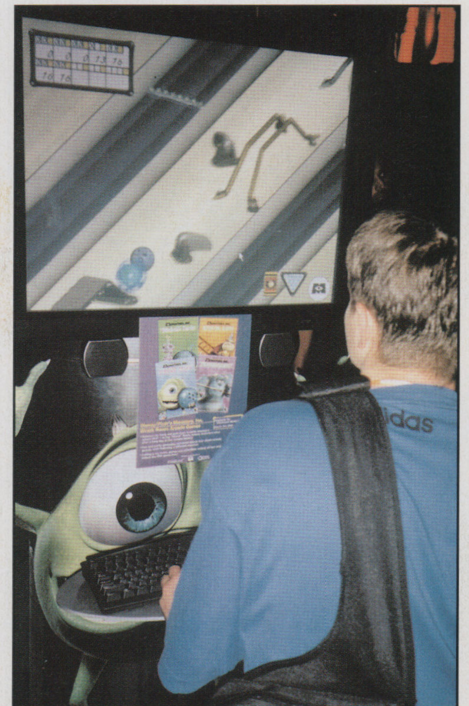
На этом фэнтезийные дела заканчиваются и начинается жесткое мочилово. Для начала — **Activision** со злыми тетками на броневике. Стенд их велик огромен, и на нем куча народу. Главные суперхиты — **Return to Castle Wolfenstein** и **Soldier of Fortune 2**. Первый — это нечто крайне малоинтересное. Да, красивенько, да, шутер трехмерный, но никакого отношения к исторической игрушке нету. Явно просто пытаются сыграть на знаменитом названии. Нацисты бегают, стреляют куда-то, мы тоже бегаем, стреляем куда-то. Якобы сюжетно что-то унаследовано от Wolf 3D, однако ощущения такого не создается. Что же касается второго «Солдата удачи» — то это уже совсем другое дело. Из кровавого действа с нецензурщиной оно превратилось в почти тактический симулятор — мужики бегают по южноамериканским джунглям и каким-то снежным просторам (русским наверняка) и стреляют во врага. Причем мужиков много — целая команда. Интересно, какие в итоге планируются у всей этой радости системные требования — выглядит сейчас все весьма внушительно, хотя и перспектива небольшая: туман. С перспективой в данном случае все ок — так оно интереснее. Вот только будут ли не столь затуманенные уровни — пока неясно. Посмотрим.

Поскольку Activision попутно издает творения **Lucas Arts**, мы немедленно отправились на их старательно охраняющуюся секретную базу, на которую пускали только особо приближенных. Мы довольно быстро поняли почему. Дело в том, что ныне очень плохо живется фирме Lucas Arts. Сейчас для PC она собирается выпустить игрушки серии Star Wars Something or Other: Blah Blah. Все, разумеется, про «Звездные войны» — куда ж без них. Первая игрушка, **Star Wars Starfighter**, охарактеризованная как «помесь Роги Сквадрона» и «Тай-Файтера», суть приставочная поделка, которая уже вышла на PS2. Представляет собой нечто такое, от чего бы трезвенник, но фанат «ЗВ» Лыжник немедленно ушел в запой. Некоторое количество миссий, где надо летать: над планетами и в космосе. Графика по сравнению с приставкой улучшена — в два раза круче разрешение, в два раза больше полигонов. Внешне выглядит все относительно неплохо, пока дело происходит на планетах, и ужасно, как только события перемещаются в космос. С точки зрения геймплея это суть нечто для одноруких детей, страдающих врожденным дефектом мозга. И хватит о нем.

Дальше — суперигра Lucas Learning, **Star Wars Super Bombad Racing**, нечто про гонки для детей. К «ЗВ» имеет отношение только якобы антураж — на машинках ездят уродцы-олигофрены с огромными головами персонажей «Эпизода 1». Вроде как все происходит также в известных местах — на Татуине, Набу и далее везде. На PS2 это чудо вышло незадолго до выставки. В принципе официально говорится, что игрушка для детей, а вовсе не для фанатов «Войн» и последним тут делать нечего. Здоровым людям тоже.

Идем по зверинцу дальше — подходим к суперстратегии в реальном времени на движке Age of Kings. Называется это **Star Wars Galactic Battlegrounds**. Видим картинку чудовищного характера, типичную для первых игр в высоком разрешении. Кажется, цветов задействовано аж 256 штук. Уродливого вида юниты ползают по карте и друг друга долбят. Графические эффекты чудовищны. Игра — тоже. Но денег они на ней в ноябре сделают, конечно.

Наконец, суперпупер-3d, новый **Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight 2**. Ни рыба ни мясо, не Atlantis, но и не Soldier of Fortune 2 — так, 3d как 3d. Находится в разработке пока всего три месяца, поэтому говорить что-либо конкретно пока рано. Выйдет якобы весной 2002 года. Бегает мужик с синим мечом, всех рубит, иногда пользуется силой — скидывает с приступов или одурманивает башку. Энергично и быстро, но ничего особенного.



Зам. главного редактора пытается осилить смысл божественного боулинга из сборника игрушек Monsters, Inc.

В принципе в свое время все трехмерные экшны по «Звездным войнам« отличались высоким качеством, но, справедливости ради, восторженные отзывы они собирали с самого своего первого пресс-дебюта. Данному творению подобное не светит — остается лишь надеяться, что за год туда привнесут достаточно ценных вещей.

Ну а чтобы совсем уж не огорчать фанатов «Звездных войн», расскажем, что Bioware сейчас делает ролевую игру **Star Wars Knights of the Old Republic**, которая станет первой RPG в этой вселенной. Правда, в показанном видеоролике нет ничего от геймплея, да и сама игрушка появится не раньше лета 2002, но все же перспективы, согласитесь, заманчивые: Bioware — это вам не Lucas Learning.

Как-то случайно наш путь пролег мимо стенда **Disney Interactive**. Это было божественно. Как только выдавалась свободная минутка, мы сразу бежали сюда. Даже героический Train Simulator (см. ниже) не мог приковать столь пристального внимания, как, например, симулятор американских горок... Игрушки от Диснея — просто зашибись. Особенно нам понравился боулинг и тот самый симулятор американских горок. Второе — это вообще чудо. Стоит железная конструкция с двумя вагончиками из этих самых горок, внутри каждой из которых разворачивалось увлекательнейшее действо. Мужики из публики, отстояв очередь (!), садились в люльку и смотрели на экран, где показывался вид из люльки на горки. Это — весь увлекательнейший геймплей. Возможно, им должно быть страшно, не знаю. Боулинг тоже шел на ура — это из **«Монстров»**. На дорожке, где катится шар, куча хабару накидана, и надо так метнуть шар, чтобы в хабар не попасть. Мы полчаса смотрели, как какой-то мужик пытался попасть в кегли таким макаром. Ничего у него не вышло. На следующий день мы увидели, что на самом деле движение шара можно регулировать кнопками курсора. Главред наш, кроме того, начитил и сбил все с помощью безумной какой-то комбинации клавиш.





На стильно оформленном стенде C&C: Renegade можно было попытаться взглянуть на осточертевшую вселенную стратегической мыльной оперы «из первых глаз».

Ну и про мочилово — по центру у них стоял стенд с игрой по новому фильму **«Атлантида»**. 3d-экшн сетевой у них на PC сделан, а есть версии и для других платформ. На PC это — изумительный квейк-киллер. Короче, Дисней рулит. Как всегда.

К счастью, кроме рулящих издателей есть на свете и работящие. Вот, например, **Eidos**. Четыре достойные игрушки. Первая, **Trade Empires** — про торговлю, игра а-ля «Колонизация», только с миссиями. Одна из них как раз повторяет сюжет «Колонизации», но в основном оно про Европу и Азию. Позволяют делать свой «Шелковый путь», например. Никакого единого сценария не будет, миссии можно играть в произвольном порядке.

Дальше — **Commandos 2**. Собственно, отличий от первой серии не так уж и много — вроде как, главное, что оно будет — фанату этого достаточно. Издатели особо отмечают возможность смотреть на карту уровня с четырех сторон, а на интерьеры помещений — вообще под любым углом. Выглядит это, признаюсь, довольно красиво. В первой миссии персонаж-вор занимается освобождением коллег из нацистского плена. Он умеет ползать по любым поверхностям — в том числе ловко лазит по стенам, а также имеет в арсенале дрессированную крысу, которая выбегает и отвлекает внимание охранника (правда, недолго, и охранник почему-то не интересуется, откуда эта крыса прибежала). Миссии можно проходить ночью и днем, причем от этого меняется тактика.

Project Eden — внимательный читатель знаком с этой игрой по превью в нашем журнале. Вкратце: небоскребы, вверху хорошо, внизу плохо, вступительный ролик рассказывает о печальной судьбе плюшевого мишки, рухнувшего сверху вниз. У нас команда крепких парней и одной крепкой девицы, всего четыре штуки, и все они идут выяснять, что стоит за странными происшествиями на некоем заводе. Наш парень имеет какой-то универсальный арсенал — делает из энергии разные полезные штуки, например камеру летучую или маленького ползучего робота, другой парень просто очень крепок и стреляет из ракетницы (он зачищает уровни), девка — компьютерщица. Вид как от третьего, так и от первого лица.

Четвертая игрушка, **Praetorians**, от тех же разработчиков, что и «Коммандос», представлена пока только в виде демо-скрипта. Внешне изрядно напоминает Shogun, да и была по ходу дела эта игрушка упомянута. В одном из скриптов группа товарищей нападает на крепость, используя внушительный арсенал, например башни на колесиках, из которых вылезают мужики прямо на крепостные стены. Кроме того, весьма красиво выглядит вообще процесс войны — стрелы и орудия летают, мужики ходят — красиво. Будем надеяться, ждать этого творения придется не сотни тысяч лет.

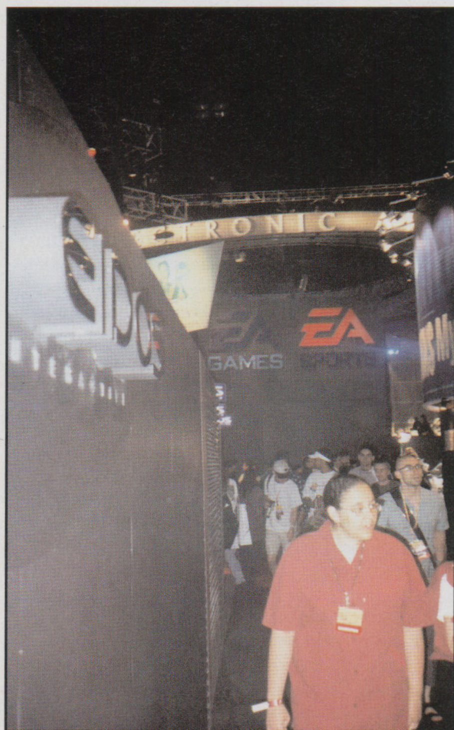
Забрели мы и на стенд **Empire Interactive**, где нас поджидал чрезвычайно колоритный



Главный редактор пытается ткнуть в нужный пиксел в Myst III. Зря пытается — ничего в итоге не выйдет.

бритый гражданин, менеджер-генерал Европы, чье имя мы по некоторым причинам не упомянем (от русской транскрипции оно страдает). Он показал нам нечто замечательное — игру про привидения, якобы а-ля Sims. Что это за расчудесная штуковина, понять мы так и не смогли, ибо были увлечены красивым английским языком, которым нам расписывали ее прелести, а также потому, что попытки показать эти прелести на экране кончились провалом. На оном, кстати, в это время копошились людишки и периодически жутко, но однообразно орали — вроде как привидений видели, а те в свою очередь неподвижно висели на своих местах.
В будущем, когда программисты научатся программировать, надо будет путем передвижения привидений выгонять людишек из дому. Поняв, что замечательное действо нас не вдохновляет, колоритный лондонец применил запасное оружие — достал пистолет, врубил House of the Dead 2 и принялся палить в монитор. Божественно. Слов нет. Зато единственную приличную свою игру (Stars! Supernova) в итоге закрыли. Очень жаль.

Arxel Tribe показали две игры, очень похожие друг на друга, — **Casanova: The Duel of the Black Rose** и **Alfred Hitchcock: The Final Cut**. Это квесты, которые наверняка будут переведены на русский язык, ибо такая участь уже постигла многие игры от Arxel



Eidos показал добрую порцию приличных игрушек. Не Дисней ведь все-таки.

Tribe. Единственное отличие двух игрушек — это неповторимая атмосфера каждой из них, о чем наперебой сообщали французские женщины, имевшиеся на стенде Arxel Tribe в больших количествах. В целом ничего сверхъестественного нам не показали, так как квесты такого плана нам очень даже знакомы. К настоящему Хичкоку игра его имени имеет весьма посредственное отношение.

Возвращаясь к крупным и могучим компаниям, нельзя не упомянуть, например, **Sierr'y**. На внушительном стенде этого издателя любой желающий без предъявления паспорта имел возможность рубиться в **Warcraft III, Arcanum, Diablo Expansion** и **Aliens vs Predator 2**. Новостью является, пожалуй, только последняя из перечисленных, да и та в общем-то относительно. Что сказать вам о «Варкрафте» с «Арканумом», о которых уже сказано просто все, что только можно, благо показывают их не в первый раз?.. Читайте превью в предыдущих номерах!

А вот стенд **Take 2** порадовал перспективой того, что **Max Payne** таки увидит свет, во что не верил уже почти никто. Полурабочую версию даже показали узкому кругу избранных. Воистину, 3d-стрелялово про копа, которого подставили. Честно говоря, веры в то, что этот легендарный долгострой все-таки увидит свет, прибавилось очень немного. А уж про **Duke Nukem Forever** вообще лучше промолчать — его даже и показывать-то благоразумно отказались.

Ubi Soft, еще один из крупных европейских игроков, представил вполне рабочую **Pool of Radiance.** Опять же, читайте наши превью — быстро и подробно ознакомиться с ролевой игрой в условиях выставки нереально. Куда лучше дома за чашкой чая с неограниченным запасом времени.

Любимая **Electronic Arts**, в спортивную линейку **2002** которой играл и стар и млад, показала также целый набор игрушек про **Command&Conquer** вместе с **Dune**, про которые мы здесь писать не будем из принципиальных соображений: НУ СКОЛЬКО ЖЕ МОЖНО ОДНО И ТО ЖЕ МУСОЛИТЬ??? Сколько еще сотен тысяч C&C мы увидим в ближайшие миллениумы? Еще виднелся **Harry Potter and the Sorcerer's Stone**, который заинтересовал нас было, но... Во-первых, это приключение с элементами экшн ориентировано на детскую аудиторию. А во-вторых, оно приурочено к выходу одноименного фильма, и в планах ЕА имеется еще пяток-другой игрушек про того же юного волшебника. Вот так вот — поодиночке делать игры мы не можем...

Ну и под завязку — **Microsoft**, куда же без нее, родимой. К сожалению, мы почти не притронулись ни к **Age of Mythology**, трехмерной AOE от недавно купленной **Ensemble**, ни к долгожданному **Freelancer'y**, ни к весьма интересной ролевой игрушке **Dungeon Siege**, ни, конечно, к **MechCommander 2**, ни даже к **Zoo Tycoon** с **Links Expansion Pack**. Все наше внимание приковала к себе суперигра, божественное творение неземного уровня, увлекательнейшая игрушка — **Microsoft Train Simulator**. Дальше идет почти полная цитата из демонстрировавшего нам этот шедевр игростроения дизайнера. «Train Simulator, — сообщили нам, — это очень сложная игрушка, в которой вы должны управлять таким непростым механизмом, как железнодорожный состав. (В это время на экране управляемый выступающим состав не вписался в стрелку и сложился гармошкой. — *Прим. авт.*). Для того чтобы игрок не запутался в сложном управлении составом, в Train Simulator включены два обучающих режима, один из которых позволяет просто проехать на поезде, а второй помогает освоиться с управлением.



В очередной хоккей от Electronic Arts народ играл с превеликим удовольствием.

Только после этого вы захотите запустить режим реальной игры, в которой сможете проехать по настоящей трассе, смоделированной из реального мира. Вот, смотрите, я поеду по Европе, допустим, вот на этом составе. Я, как вы сами понимаете, обладаю достаточным опытом управления поездом, поэтому сразу переключаюсь на самый сложный игровой режим. Сейчас мне надо запустить двигатели локомотива (нажимается кнопка на клавиатуре). Видите — стрелочки поползли вверх? Когда они остановятся, можно будет стартовать. О! Давайте тронемся (нажимается еще одна кнопка). Вот, мы поехали из Зальцбурга в Париж! Есть ли у вас вопросы?» Вопросов не было. Поезд на экране неспешно двигался по своему назначению. Мы следили за ним (типа игрались) примерно полчаса, прежде чем долг заставил нас идти на очередную встречу. Так что поведать о трудностях, испытываемых виртуальным машинистом в момент торможения, не можем. А ведь там ему, поди, надо нажимать аж три кнопки...

На этой славной ноте мы, пожалуй, закончим наш рассказ о выставке E3. Надеемся, у читателя не сложилось превратного представления об этом грандиозном мероприятии. То, что некоторые игры вызывают лишь кривую усмешку — это не грех конкретного события, а демонстрация нынешнего состояния игровой индустрии. Если народ просит сто восьмой серии C&C — ему дают сто восьмую серию C&C. Если народ требует полигонов на дюйм и максимальной загруженности своей новейшей супервидеокарточки — ему дают то, что он хочет. Никуда от этого не денешься.
Но поверьте нам — настоящие ценители хороших игрушек тоже в ближайшем году в накладе не останутся, просто придется старательно выковыривать зерна из плевел. MG

А у нас...

У нас, как и у вас, лето. В это время по традиции выходит немного игр, зато на анонсы и всяческую информацию разработчики компьютерных игр не скупятся. Еще на выставке E3 было много



наших, несмотря на то что событие имело место вовсе не у нас. Итак, обо всем по порядку.

На выставке в Лос-Анджелесе было много наших. В их числе — компания «1С», которая возвела один из самых больших и высоких стендов, привлекавших посетите-



лей традиционным желтым цветом. Показывалась игра «Периметр» (хорошо знакомая нам, но плохо — западным издателям и разработчикам). В связи с этим в непосредственной близости от демонстрационных экранов велись разнообразные переговоры с последними. Еще были ребята из «Акеллы», которые впервые демонстрировали вторых «Корсаров» — об этом более подробно можно прочитать где-то в новостях этого номера. Скажу лишь, что новый движок STORM 2 полностью закончен, что и позволило показать игру в Лос-Анджелесе. Не исключено, кстати, что кто-то из «Акеллы» не вернулся на родину, так как в середине мая появилась информация, что компания ищет талантливых целеустремленных людей, желающих работать над созданием игр. Требуются програмисты, трехмерщики, а также ведущий программист (C/C++, DirectX/3D). Подробности на www.akella.com/vacans-ru.html, а резюме можно послать на andrew@akella.com. Такие вот кадровые дела. Также была замечена фирма «Руссобит-М», которая демонстрировала одну из своих игр на английском языке.





Тем временем фирма «Бука» в очередной раз проапдейтила свой календарь релизов, в результате чего там обнаружилось кое-что новенькое. Из ближайших релизов можно отметить «Легенды меча и магии», давно обещаемые и неоднократно задерживаемые.



На сей раз планируемая дата релиза — июль.

Третий «Петька и Василий Иванович» должны выйти осенью. Похоже, нас ждет еще один нелогичный рисованный квест от «Буки». На сей раз в игре будут представлены новейшие технологические наработки, в частности машина времени. Именно вокруг этого устройства построена сюжетная линия. В результате неумелого с ним обращения вся деревня Гадюкино территориально переместится в Соединенные Штаты. Это настолько ужасно, что вселенская катастрофа будет практически неотвратима. Вам предстоит сделать с этим что-нибудь, пока не наступил конец света. Безрадостный сюжетик. Все же остальные элементы игры описывать не буду, ибо они нам с вами хорошо знакомы.

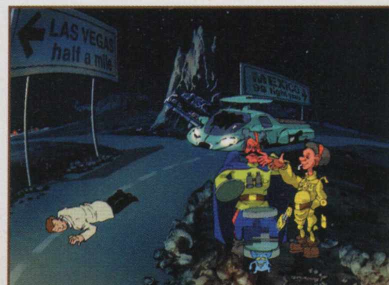


Есть еще одна игра, которую можно отметить как нашу отечественную разработку, — «Талисман» от фирмы 7th Bit Lab, ролевая игра со стратегическими элементами. Действие происходит в мире сказок, где, как известно, тоже любят булочки. Будут безумные князья с их безумными междоусобными войнами, лешие, водяные, ведьмы



и злые колдуны. Игрушка находится на ранней стадии разработки, о чем говорит и качество имеющихся картинок. Релиз пока намечен на весну следующего года.

Фирма Nival спешит поделиться своей радостью — оказывается Web-сайт игры «Демиурги» получил награду 2001-2002 Golden Web Award, которую ему выдала некая международная ассоциация Web-мастеров и дизайнеров, имеющая вместо названия загадочную аббревиатуру I.A.W.M.D. Ребятям из Nival крупно повезло: первая заявка на участие — и сразу победа. Пребывая в оптимистичном настроении, создатели сайта рассчитывают всерьез побороться и за другие награды, в том числе и за Cannes Lions 2002. MG



А у них...

У них случилась выставка E3, где крутые компании много чего наобещали, компании поменьше наобещали не так много, а маленькие компании наобещали и вовсе мало. Это не может не радовать, потому что, зачем им столько много разной фигни, тем более что многое из обещанного выйдет в самое ближайшее время. Например, в июле.



Компания Strategy First, имеющая в стадии разработки большое количество игр, в середине лета планирует выпустить самую многообещающую из них — Disciples II: Dark Prophesy. Первая серия не запомнилась ни оригинальностью идеи, ни неповторимостью геймплея. Было нечто похожее на Heroes of Might and Magic с элементами RPG. Будет нечто похожее на перую серию, с еще большим количеством элементов RPG и улучшенной графикой. Тем не менее первая часть, несмотря на все недостатки, была хитом, и вторая, если учесть все нововведения, станет хитом никак не меньшим.

Gathering of Developers к радости заждавшихся фанатов обещает выпустить Max Payne. У этой игрушки по сравнению с тем же Duke Nukem Forever все же есть шансы когда-нибудь увидеть свет. Честно говоря, вряд ли это случится в июле, но, может, где-нибудь в июле следующего года. Max был вовсю показан на E3, где широкие массы могли видеть целый оцифрованный видеоролик. Круто, согласитесь.

Sudden Strike — одна из объективно лучших стратегий на сегодняшний день — обретет в июле официальный add-on. Будет много новых миссий, а также уникальные юниты и строения. В Германии Sudden Strike Forever уже вышел и почти сразу же после релиза возглавил местные чарты. У нас, возможно, он тоже будет продаваться хорошо, если, конечно, кто-нибудь не испортит прекрасную игру убогой локализацией.





Игрушка Mech Commander 2 в отличие от своего предшественника теперь не просто RTS, а тактическая стратегия. Тем не менее изменения, которые случились со второй частью, по сравнению с первой незначительны. Опять придется управлять группами роботов и способствовать превращению одних в груды металлолома посредством других. Надо отметить: в том, что касается геймплея, у разработчиков есть большие возможности для экспериментов — роботы, как известно, не живые существа, поэтому освобождены от целого ряда природных ограничений. Возможно, игре добавит популярности еще и тот факт, что она непосредственным образом относится к вселенной Battletech, которая и сегодня весьма популярна.



Также заслуживает внимания игрушка Trone of Darkness, которая также выйдет в июле. Издатель — компания Sierra. Это RPG с яркой ориентацией на action, основная фишка — разными способами порубить противника, причем это можно сделать как в одиночку, так и управляя несколькими персонажами. Для реализации последней фичи создатели специально придумали систему управления, позволяющую одновременно контролировать до четырех персонажей. Будет также богатый арсенал вооружения и средств защиты. Сюжет игры навеян разными японскими легендами про похождения самураев, в связи с чем самураев в игре обещается много. В роли разработчиков игры Throne of Darkness выступает компания Click Entertainment, сотрудники которой обещают сделать игру, которая по мегахитовости оставит за спиной обе части Diablo, вместе взятые.

Из прочих релизов, которые могут случиться (а могут и не случиться) в июле, мы отметим Starfleet Command Orion Pirates от Interplay, Harpoon 4 от Ubi Soft, Commandos 2 от Eidos и Green Berets от Take Two. В целом список предполагаемых июльских релизов весьма скуден, что объясняется отчасти временем года, а отчасти майской выставкой E3, куда были брошены все силы западных игроделов. MG

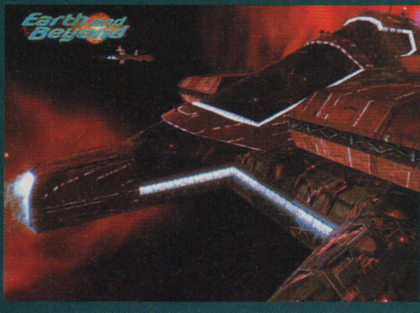




WESTWOOD STUDIOS

ЗАУРЯДНАЯ СКАЗКА ПРО ОБЫКНОВЕННУЮ ЗОЛУШКУ

Классикам живется ничуть не легче, чем богам. Как терзаются отсутствием живого общения и оттого с завидной регулярностью посещающие мегаредакцию господа Тургенев и Толстой с примкнувшим к ним товарищем Гагариным, досточтимый читатель может узнать из традиционного гона, гордо называемого «колонкой редакции». Классикам, признанным при жизни, несколько легче — они могут давать интервью, распространять пресс-релизы, делать разные заявления и всякие анонсы, да и вообще поддерживать взаимовыгодные отношения с журналистами и играющей публикой. Стоит, однако, различать понятия «могут» и «хотят». Далеко не все из разработчиков охотно идут на контакт, а некоторые вообще этого избегают. Одной из самых известных контор, предпочитающих прямой PR опосредствованному, является Westwood Studios.



На сегодняшний день в Westwood Studios работают около двух сотен человек, что вполне сопоставимо со штатом средней руки издательства. Костяк же фирмы и ее руководящее звено составляют всего четверо: **Бретт Сперри** (Brett Sperry), **Льюис Касл** (Louis Castle), **Лора Мьель** (Laura Miele) и **Стив Уэзерил** (Steve Wetherill). «Нас нужно знать в лицо», — говорят они. Что ж, давайте знакомиться...

Антон Гусаров

История Westwood начинается задолго до выхода самой первой их игры — Temple of Apshai Trilogy или образования самой компании. Ее история — жизненный путь двух ее основателей — Сперри и Касла, очень разных по своей природе людей. Сперри, теперешний президент WS, вырос в маленьком городке Ньюингтон, что в Коннектикуте. Мог ли он думать, что, играя после школы в реликтовые ныне Space Commander и Missile Command, он закладывает основы своего будущего, определяет всю свою дальнейшую жизнь. Знакомство Бретта с компьютерами состоялось несколькими годами позже, когда он изучал психологию и архитектуру в Государственном университете Аризоны (Arizona State University). В свободное от обучения время он постигал азы программирования и, по его признанию, очень скоро начал писать собственные программы, экспериментировать над графикой, звуком и простейшей анимацией. «Я заболел компьютерами, я был поражен теми возможностями для творчества, которые они предоставляли, я знал, что они полностью изменят представления о домашнем развлечении», — вспоминает Сперри.



Это очередное продолжение легендарной игры Dune 2, которое называется Emperor: Battle for Dune. Возможно, игра уже будет в продаже к моменту выхода этого номера.

> Из гаражного заморыша Westwood превратилась в сияющую благополучием и пышущую здоровьем принцессу, которая даже сумела найти принца в лице Electronic Arts.

После учебы он переезжает в Неваду, где осознает пользу полученных на досуге программистских знаний и начинает применять их на практике, чтобы оплатить счета и создать игру своей мечты — Terra 12. В это время он знакомится с Каслом, вместе с ним основывает небольшую софтверную компанию Westwood Associates. Было это в далеком 1985 году... Сперри и Каслу есть чем гордиться — за пятнадцатилетнюю историю своего существования Westwood выпустила более 70 игр, общий тираж которых составил более 20 миллионов копий, а число работников студии увеличилось аж в 100 раз.



Сегодня Бретт занимает почетную должность Chief Creative Officer, так сказать, креативного директора, в чьи обязанности входит разработка и воплощение в жизнь творческих планов и концепций Westwood. Во многом именно благодаря Сперри, живет и здравствует, несмотря ни на что, любимая в народе серия Command & Conquer. Без его участия вряд ли было бы возможным создание мегахитов ближайшего времени — Renegade и Emperor: Battle for Dune, первых подлинно трехмерных вествудских игр. Будущее компании и всей индустрии в целом видится ему радужным. «Мы на пороге очередного витка эволюции, — делится мыслями Бретт. — У нас в руках инструменты, о которых раньше мы могли лишь мечтать. Мы только начинаем изумлять и удивлять людей новыми формами и новым содержанием гейминга».







Я не стреляю в голову, у меня другой принцип: я отстреливаю ноги. Пляши, давай, злобная зеленая редиска.

Настроения Сперри разделяет Льюис Касл, друг, товарищ и партнер Бретта. Ну еще бы, человек, изначально использовавший компьютер для написания картин в духе кубизма, и не может думать иначе. В колледже Касл одновременно осваивал компьютер и изучал изящные искусства, сутки напролет малюя цифровые полотна. Вопрос о том, сколько дней и ночей было потрачено на то, чтобы по точкам выстроить изображение на линованной бумаге и конвертировать его в шестнадцатеричный код, вызывает у Льюиса улыбку. «Много, очень много, — отвечает он и добавляет, что не сожалеет о потраченном времени, так как уверен, — до меня этим никто не занимался в отличие от «обыкновенного» искусства, где все уже давным-давно создано каким-нибудь парнем, умершим несколько сотен лет тому назад».

На жизнь Касл зарабатывал в местном компьютерном магазинчике, консультируя посетителей. Программирование также приносило доход, после знакомства с его новым партнером Сперри, оно стало для него основным источником средств к существованию. Бретт был вечно голодным программистом, Касл — вечно голодным художником. Алчущие славы и денег, они начинают путь к успеху с создания собственной компании. «Бретт наяву видел, как мы растем, процветаем и становимся магнатами, мне же было интересно заниматься любимым делом, хотя от всего того, о чем мечтал Сперри, я бы, конечно, отказываться не стал». Первое время Westwood Associates ютилась в помещении касловского гаража, переоборудованного Льюисом под скромное жилище.

Сперри и Каслу есть чем гордиться — за пятнадцатилетнюю историю своего существования Westwood выпустила более 70 игр.



Все такое красивое и космическое. Это проект Earth and Beyond, который находится в разработке у Westwood Studios.

За прошедшие с тех пор годы обладающий многогранностью талантов Касл успел сменить целый ряд важных должностей и постов. Он был и ведущим дизайнером, и финансовым директором, и координатором проектов — всех его заслуг перед Westwood не перечесть. Ныне же ему отведена роль главного менеджера фирмы, контролирующего все значимые действия компании.

Третьим человеком в фирме является Лора Мьель, ответственная за маркетинговую политику Westwood. Нестандартность ее взгляда на вещи, в том числе и на сложившуюся на рынке конъюнктуру, позволила студии стать тем, чем она в настоящий момент является — обожаемой миллионами, нелюбимой единицами, признанной абсолютно всеми конторой.

В сети игрового бизнеса девушка попала, как водится, совершенно случайным образом. Пока Лора работала на небольшую строительную организацию, в ее бытии происходило мало чего примечательного. Но стоило кому-то из знакомых сказать Мьель о том, что пара сумасшедших разработчиков нуждается в компетентном специалисте по маркетингу, как неспешное ее существование моментально обернулось безумной вествудской жизнью. «Тогда я думала, что игры и игровая индустрия ну очень несерьезны, что все это для де-



Шутер по мотивам стратегий серии Command and Conquer, который называется C&C: Renegade, на майской выставке E3 выглядел весьма пристойно.

тей или в лучшем случае подростков», — признается Лора. Все же сама технология и Internet, разговоры о котором велись постоянно, заинтриговали девушку, чувствовавшую, что бархатная культурная революция может свершиться и без нее.

Добравшись до компьютера, она первым делом заглянула на сайт Westwood. В конце концов, может и есть что-то в этой самой игровой индустрии, кто знает... А Сперри знал лучше других и потому без проволочек в феврале 1996 года взял Мьель на работу. Лора по сей день признательна Бретту за то, что «он опекал и поддерживал меня, старательно учил премудростям игрового бизнеса». Вскоре она начала сотрудничать с офисами продаж, разбросанными по всему свету, и собирать собственную команду. В кратчайшие сроки Мьель были подобраны высококлассные профессионалы, подтверждение этому — американские, европейские и общемировые рекорды продаж C&C: Red Alert, Lands of Lore II и Blade Runner. Наилучшим образом Мьель проявила себя в 1999 году, сделав из очень и очень средненького Command & Conquer: Tiberian Sun мегахит продаж. Количество проданных копий игры, позвольте напомнить, перевалило рубеж в 2 миллиона, причем около половины всех коробок с TS было распродано в первый же месяц после релиза. Не без помощи Лоры продвигался и как бы Diablo-киллер Nox, опять-таки ставший бестселлером первых месяцев прошлого года. В данный момент она планирует создать многоуровневую маркетинговую систему, состоящую из телевизионной и печатной рекламы, Web-сайтов, промоушн-акций и другого «пиара».

Если Лора Мьель — главная бизнесвумен Westwood, то Стив Уэзерил — главный инженер фирмы. Под его чутким руководством и неусыпным контролем имеющийся в распоряжении компании онлайновый сервис Westwood Online превратился из чата с несколькими игровыми комнатами в мощную игровую службу, способную конкурировать с коммерческими гейминг-порталами. Впрочем, все это в настоящем, а в прошлом — вы не поверите — компьютерные игры спасли Стива от кучи легочных заболеваний и избавили его от необходимости долгими часами торчать в угольном забое. В свое время Уэзерил закончил Манчестерский университет (Manchester University), где познавал электронику и электроинженерию. Стажироваться ему пришлось на предприятиях прославленной британской угольной промышленности. Когда дышать забойной пылью парню надоело, он подался в программисты, чему способствовали аналитический склад ума и навыки, полученные в студенчестве. В начале 80-х годов Стив пишет игры для Sinclair Spectrum, столь известного отечественным да и не только отечественным ветеранам игрового фронта. После этого он переходит на платформы Amiga и Atari ST, а в 1988 году основывает фирму Eldritch The Cat, названную им в честь собственной кошки. Пару лет он пытался удержаться на плаву, но жизнь постоянно сталкивала его с «летучими голландцами», издательствами-однодневками, нежелавшими или бывшими не в состоянии оплачивать оказываемые Уэзерилом услуги. В итоге Стив ушел трудиться главным девелопером в английское подразделение Electronic Arts, на которое проработал два года. В 1994 году он окончательно разочаровался в еще становившейся тогда британской «сцене» и рванул в Америку, где живет и поныне.

ЗАУРЯДНАЯ СКАЗКА ПРО ОБЫКНОВЕННУЮ ЗОЛУШКУ

Учитывая все вышесказанное, Westwood Studios — классическая американская Золушка. Из гаражного заморыша Westwood превратилась в сияющую благополучием и пышущую здоровьем принцессу, которая даже сумела найти единственного, неповторимого и, главное, сказочно богатого принца в лице Electronic Arts, потакающего почти всем ее прихотям. Наверное, так и должно быть с каждой мало-мальски значимой и ценной девелоперской студией. Жаль только, что происходит нечто подобное крайне редко... MG



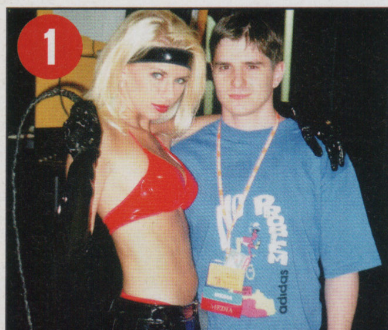




РЕЙТИНГ ЖЕНЩИН НА E3

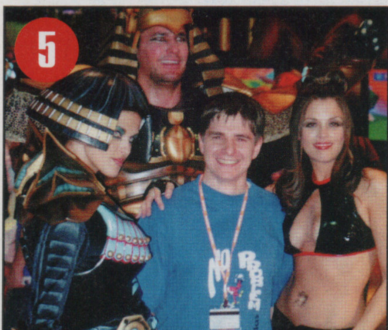
Нам тетки строить и жить помогают

Алексей Котко









1. Чудная женщина с плеткой. Могло показаться, что она была представителем местной американской охранки, — бегала как сумасшедшая по подвальному холлу, кричала и била присутствующих плеткой по самым уязвимым местам. На вопросы по-русски отвечать отказывалась, пришлось прибегнуть к помощи пистолета Макарова. При виде пистолета изменилась в лице, задрожала, упала на колени и стала просить пощады. Видать, сильно запугали ее злобные игроделы. Девчонка оказалась с Украины, из Харькова, в Америку попала случайно — приехала еще школьницей по обмену и решила остаться подзаработать. Теперь вот колымит на стенде компании CDV. Работенка не пыльная, платят исправно и в твердой валюте. После долгих уговоров и передергивания затвора пистолета любезно согласилась сфотографироваться. Даже телефончик свой на Украине оставила. Позже, кстати, выяснилось, что это была знойная женщина Лула из игры Wet Attack. **Пять баллов за принадлежность тетки к странам бывшего СССР.**

2. На стенде Infogrames были обнаружены две мрачные тетки, похожие на инопланетных созданий. Они представляли нечто под названием EXO. Что скрывается за этим словом из трех букв, не было никакой возможности выяснить: на прилегающих мониторах демонстрировался лишь убогий видеоролик. Тетки использовали защитный металлический окрас и смешные парики. Глухие скафандры скрывали от взоров присутствующих не только их пышные формы, но и вообще какие-либо формы. Честно говоря, нет никакой уверенности, что это были существа женского пола, потому что скафандр их был закреплен намертво заклепками и не снимался даже при применении изрядного физического воздействия. Информацией про таинственный проект EXO они делиться не хотели, так как сами были не в курсе. Хорошие женщины, хотя и мрачные немного. Зато глаза добрые и приветливые. И кроссовки хорошие, импортные, наверное.
Твердая хорошая четверка за твердые хорошие костюмчики.

3. Божественная девушка по имени... имя мы вам не скажем, из одной канадской компании, название которой также останется в секрете, получает Гран-при, Золотую Ветвь, Силиконового Оскара и все прочие мыслимые призы этого рейтинга. Создание потрясающей красоты показывало нам много игр, знакомило с разными людьми, но мы ничего этого не помним. Неземная девушка приковала все наше внимание гораздо сильнее, нежели весь производимый ею PR. Прекрасные глаза и загадочная улыбка (Джоконда отдыхает), вне всяких сомнений, запомнятся нам надолго. Даже сегодня, вернувшись на родину, не проходит дня, чтобы мы не вспомнили эту девушку. Она, между прочим, оказалась и наименее доступной: сфотографироваться с ней так и не удалось. Примечательно также то, что она являлась штатным сотрудником фирмы-разработчика, а не специально обученной женщиной, выряженной в откровенный костюм. **В виде исключения эта таинственная девушка получает шесть баллов за неземную красоту и божественную сущность.**

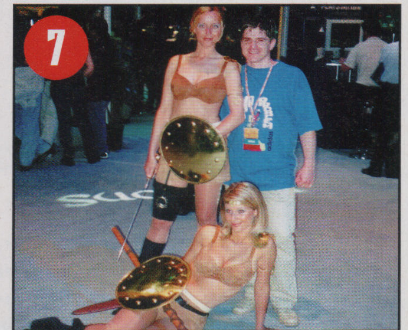
4. Возвращение в замок Wolfenstein случилось на E3 следующим образом: четыре девицы, одев на себя нижнее белье и зеленые рубашки без пуговиц, влезли на крышу броневика и типа ехали. К сожалению, у фирмы Activision не нашлось подходящих костюмов, которые соответствовали бы могучим достоинствам моделей, поэтому нижнее белье, равно как и рубашки, были на пару размеров меньше, чем следовало бы. Посмотреть на это зрелище собралось изрядное количество народу, чем активно пользовались женщины. Они хватали ближайшего зеваку, затаскивали на броневик и силой удерживали его там, пока кто-нибудь это дело не заснимет. Иногда подобные эксперименты заканчивались несчастными случаями. Например, одному дядьке на наших глазах сломали ключицу. Мне повезло — отделался легким испугом. **Оценка — четыре, за то что женщин много.**

5. На стенде, где показывался Unreal Championship, вовсю орудовали герои данной игры. Имелось три человека: раздетая женщина, одетая женщина и мужик. Тоже одетый. Смертоносного оружия у них не было, и я, повинуясь некоему внутреннему чувству, направился к аппетитной тетке (на фото справа), намереваясь заговорить с ней о чем-нибудь. Двое других, как видно, были приставлены к ней в целях охраны, потому как тут же подскочили и пристроились с разных сторон. Пообщаться так и не удалось, зато постоял рядом и даже потрогал немножко. **Если б не мужик, поставил бы четыре, а так четыре с минусом. Ну не место мужикам в рейтинге женщин!**

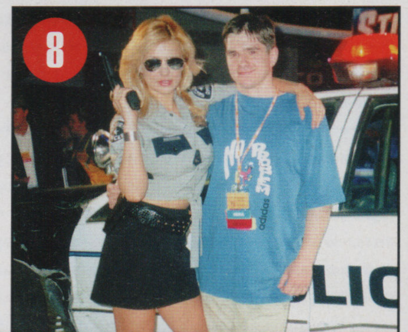
Не так давно мы с нашим главным редактором были в Лос-Анджелесе, а там как раз в это время происходила игровая выставка E3. Ну как тут не зайти? Зашли, а там такое! Всякие иностранные издатели и разработчики устраивали показы компьютерных игр. Для этого возводились безумные и красочные архитектурные сооружения, которые сверкали, двигались и издавали нечеловеческие вопли, а местами даже музыку. Народу — тьма. Во, думаем, круто! На три дня из деревни выбрались, а тут такое происходит, оказывается! Мы-то думали по кабакам да магазинам в этот день прошвырнуться, но решили остаться, ибо если народу много, значит, дают. Ломанулись, конечно, в самую толпу, так как там разные мужики с цифровыми фотоаппаратами чего-то снимают. Прорываемся, естественно, в самую гущу, а там... Женщины. Много женщин. Мало одежды. У этих иностранных контор нынче мода пошла: если есть в их подотчетной игрушке хоть какая-нибудь мало-мальски значимая женщина, они ищут похожую неотвратительную девицу в городе Лос-Анджелесе (это, поверьте, непросто сделать), шьют на нее соответствующий костюм и запускают на стенд, где игра всячески демонстрируется. Там означенная женщина стоит с утра до вечера, а всякие дядьки разных национальностей ее трогают, щупают, обнимают и все это дело фотографируют. Охрана бездействует: очевидно, куплена. Ужас. Делать нечего, мы тоже подошли, потрогали, пофотографировали. Многое понравилось. Ниже по тексту вы можете найти кратенький (минут на десять) отчет касательно женщин, представленных на выставке E3.



6. Очередной add-on к мегахитовой игре EverQuest представляла внушительных размеров женщина эльфийской наружности, которая стояла у внушительных размеров щита с надписью EverQuest. Время он времени она задирала свой эльфийский костюмчик и показывала присутствующим пышные ножки и даже чуть больше. Правда, из-за фотовспышек в этот момент ничего не было видно. Пожалуй, это была наиболее неконкурентоспособная тетка на выставке, а эксперты из объединенной редакции вообще заклеймили ее позором за излишнюю полноту и «кривую рожу». **Три балла, и то только потому, что рядом с нею стою я!**



7. На стенде компании JoWood было три тетки. На фотографии — две, потому что одна ушла. Здесь налицо явное несоответствие — у женщин имеются следующие вещи: два щита, меч и копье, из чего логично заключить, что они воины. Однако на воинов они похожи мало: где вы видели воинов, у которых из верхней одежны есть только сапоги и ремень. В бою их бы порубили всех на хрен. К тому же женщины эти, похоже, весьма измучены диетой — они то по очереди, то вместе ложились на пол и там отдыхали. С чего они так устали, не вполне понятно, доспехов, как видите, на них все равно нет. Зато есть щиты, которыми они прикрывают разные уязвимые места (см. фото). В целом девчонки симпатичные и во всех отношениях выдающиеся. Между прочим, третья, которая ушла, — ничуть не хуже. **Оценка — пять баллов за большие глаза и маленькие щиты.**



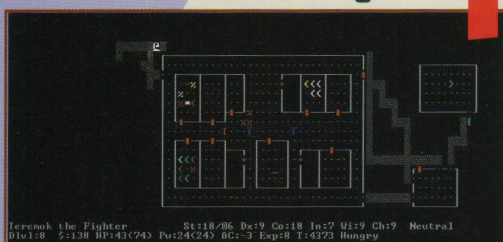
8. И наконец — десерт. Женщина-полицейский. В очках, с пистолетом и в униформе! Просто песня! Есть и машина — изрядно поюзанный и покореженный автомобиль с надписью Police. Просто чудесная девочка — идеальная фигурка (и даже несколько больше), коротенькая юбочка. Жалко там у них полиция документы не проверяет, а то было много желающих «достать из широких штанин» паспорт. Ко всему прочему эта женщина в форме всегда улыбалась, позволяла себя трогать и вообще была очень доброжелательна. Однозначный приз зрительских симпатий рейтинга, а также почетная грамота «за волю к победе». **Оценка — пять с плюсом. Женщина-полицейский уступила первое место только божественной девушке из одной канадской компании.** MG

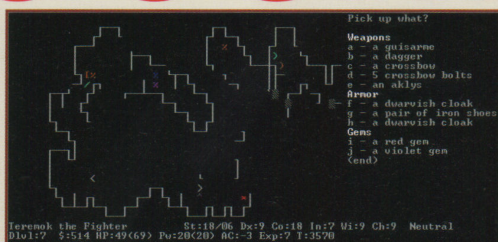
МОНСТР кракозябре рознь!



Надежда Величай aka Pekveninos

Nethack. Falcon's Eye





Такой вот был «Нетхак», пока его не отхачили… Мы — белый @.

Паспорт

Nethack. Falcon's Eye

Жанр: rogue

Автор: Яакко Пельтонен

Разработчик Nethack: DevTeam

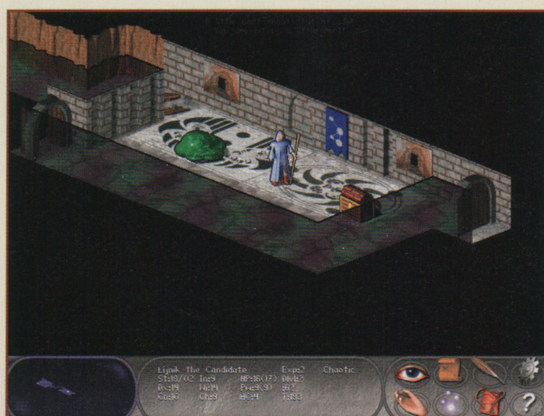

www.soft-enterprises.com

Мрачные дядьки сидели и угрюмо играли в «Нетхак» и «Адом». Мимо них проходили релизы, на золото уносились «Диаблы» и «Балдурс Гейты», пугая окружающих 3d-монстрами, а дядьки сидели и плевались. Они не дрожали от страха при виде Баала, им было по фигу, чем стреляет Мефисто: они боялись одного — фиолетового @. И сидели они так уже давно, и собирались сидеть вечно, ибо игра Nethack — бесконечна и нерушима, как пирамиды.

Но тут появился Falcon's Eye, графическая оболочка для этой замечательной игры. Разумеется, мы сразу решили обратиться за квалифицированным обзором к специалистам — тем самым мрачным дядькам. Они посмотрели внимательно, плюнули на землю и молча сели играть в свой старый добрый «Нетхак». «Эй, это же тоже "Нетхак" !» — сказали мы. «Убери, пока не обругали…» — посоветовал один мужик, поднимая тяжелый]. «Эй, вы что, это же красиво! Напишите нам об этом!» — справедливо возмутились мы. «Красиво, но никому не нужно!» — ответил дядька, съедая %. — «Хочешь обзора, отдай кому-нибудь, кто никогда не видел настоящего "Нетхака"! А сейчас уходи, мне некогда!» После этих слов дядька вломился в комнату с кучей разноцветных m, замаскировавшихся под i.

Я же решил последовать его совету и отдал статью Надежде Величай, которая «Нетхака» отродясь не видела. Что поделать — некоторым игры, состоящие из символов, гораздо дороже любых картинок…

Панков Николай



По какому принципу распределяются картинки (на одной стене висит ковер, а другая мало того, что абсолютно гола, так еще и имеет иную структуру), остается загадкой…

Самое интересное, уважаемые, всегда начинается неожиданно. Сидишь, никого не трогаешь, и тут на тебя сваливается… нет, не кирпич, а счастье в самом простом из своих проявлений — в виде игрушки. Вы спите и видите, как побродить по темным подземельям в виде рыцаря, самурая или там туриста какого-нибудь? Ну так чего же проще? Запускаете nethack.exe и вперед с песнями или без. Это уж как вам больше по душе придется. Лично я предпочитаю спать и ничего такого во сне не видеть. Но в жизни всегда есть место исключениям из правил. Так и на этот раз: запустив этот самый «Нетхак», я раз за разом гибла под натиском монстров и начинала все сначала. И продолжалось это бесчинство до самого утра, пока силы были мышкой двигать и по клавиатуре стучать. Помрачение нашло, иначе не скажешь.

А сюжетец-то прост до невообразимости. Вообще-то нас сюда послал наш бог. Бог разный в зависимости от того, кого вы выбрали и каких по ходу дела жертв приносили, но нужно ему одно — Amulet of Yendor. Немногие добрались до оного… Посему мы просто бродим по лабиринту, в котором можно неплохо подзаработать, собирая всякие полезности и материальные блага. Заодно убивая разнообразных монстров и повышая свой уровень. А если особо повезет, то отыщете в этом лабиринте волшебной силы вещицу, амулет, который вам столько бонусов даст, что ни унести, ни увезти, ни даже представить себе невозможно. Правда, есть шанс из подземелий и не вернуться, но, как говорится, кто не рискует, тот не пьет, не ест и вообще живет без праздника в жизни. А о нас такого ну никак нельзя сказать. По крайней мере, обо мне-то уж точно.

Сначала создадим персонаж. Имя ему дадим, класс выберем, расу, пол и элайнмент по своему вкусу. Сразу предупреждаю, выбор богатый как классов, так и рас. Можно, к примеру, генернуться



туристом и иметь в качестве бонуса кредитную карточку. Я себе сгенерила нечто по имени Бяка, оркавизарда, к тому же еще и женского пола. Умения и способности, а также эквипмент у всех разные. Так что думайте хорошенько, когда выбираете. А то нагенерят туристов, а потом удивляются: «И где это у него меч?» И как в том анекдоте, встретит вас какой-нибудь шакал или паук, и станете вы не туристом, а его завтраком. Впрочем, вам в компаньоны дадут собачку какую-нибудь или лошадку. Визардам вот кошек выдают, чтоб не так скучно было. Персонажики все выглядят по-разному, чтоб сразу ясно было, ху из ху. Очень милые такие, симпатичные рыцари или валькирии (не то что D эти и : с @ невнятные). Только половая и расовая принадлежность никак графически не отображена. Зато все атрибуты класса прорисованы так, что уж точно не спутаешь их друг с другом, и смотрится симпатично... Но тут перо перехватил наш главред.

И было это, прямо скажем, давно. И выглядело оно так: ходит по подземельям @, за ним его верный d бежит, а вокруг бродят злые r, m, : и даже D. Но правильное использование), (и [, купленных за $ или найденных по пути, сводит всех этих r, m, : и иже с ними к банальному %, который даже иногда бывает не отравлен. А если его на _ положить и сжечь, то даже плюшку дадут какую! Таков был и остается «Нетхак», великий и могучий (подробнее о нем читайте в MegaGame № 10, 1999).

Но есть на свете дядька такой, горячий финский парень Яакко Пельтонен. И задумался он — а почто бы вместо кракозябры какой-то невнятной не мочить на экране вполне различимую нечисть, да хабар от ловушек не по опыту, а по внешнему виду различать? И создал он к «Нетхаку» графическую оболочку. В результате все походы по лабиринтам превратились в нечто, что внешне не хуже какой RPG современной, внусненько так. И, заметим, ну совсем-совсем бесплатно. Даже исходники в наличии имеются — ибо таков закон жизни «Нетхака».
Дмитрий Резников

Спасибо.

В общем, персонаж мы создали и двинулись дальше. Нажав последнее Accept, окунаемся в предысторию, узнаем, зачем и почему, куда мы движемся и для чего, собственно. Просветимся на тему немереных бонусов лабиринтовых и медленно, но верно спустимся в эти самые подземелья, где нас уже заждались всяческие монстры, жаждущие испить геройской кровушки.

А картинки, весь этот процесс иллюстрирующие, надо признать, очень даже ничего. Да просто красивые картинки. Смотришь и радуешься, душой отдыхаешь от абстракционистских потуг некоторых игроделов, не к ночи они будь помянуты. Взять хотя бы тот же вход в лабиринт или небо звездное. Красота, одним словом.

А как спустились в лабиринт, так и пошли его изучать и собирать все, что плохо, да и хорошо тоже, лежит. А лежит всего порядочно. Мало того, что кто-то щедрою рукою разбросал повсюду монеты золотые, так еще и свитков с заклинаниями разложил и прочих полезностей вроде напитков волшебных, сундуков с добром, оружия и других бонусов. Правда, не все так прекрасно, как могло бы быть. И ловушек тоже понаставили, и двери поназапирали. Но мы ребята не промах, двери вышибем, ловушки обойдем и исследуем эти подземелья вдоль и поперек.



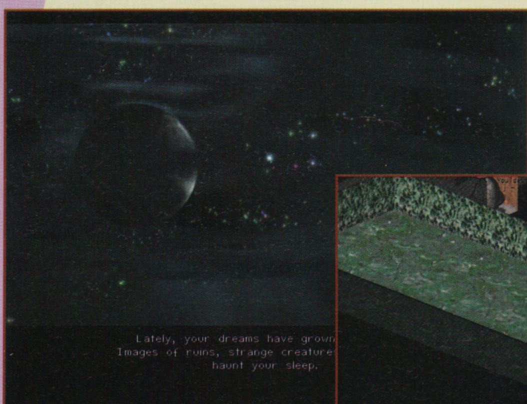
Хабар действительно имеет обыкновение лежать где попало. Однако, чтобы найти по настоящему неплохие вещи, вам все же придется хорошенько подраться...

В процессе ведения боевых действий и блуждания в сравнительной темноте мы повысим свой уровень и обретем новые знания. Правда, можно и потерять уровень, стоит только прогневить свое божество, достать его своими несвоевременными омлениями — и привет, левел долой, ходи теперь как дурак неопытный. РПГ — она и в Африке РПГ, что ж тут еще скажешь.

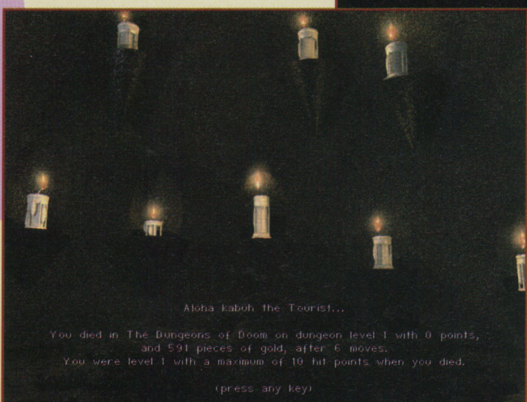
И так, можно сказать, до самой смерти или пока не надоест бродить и монстров крушить и вы не соберетесь выйти из игры. Тут уж вам пораспишут, какие бонусы вы получили, какие умения и навыки обрели, сколько монстров собственноручно отправили на тот свет и прочую полезную, а главное, приятную глазу геймера информацию. Хотя, если не хотите, можете не читать, никто заставлять не станет.



Что до предметов, то изображены они вполне на уровне персонажа. Золото — кучка монет, мечи неплохие, правда, выглядят как близнецы-братья, предметы всевозможные нарисованы в виде мешочка. А уж если говорить об идентичности, то не спутать свою собачку с шакалом или лисой просто невозможно. Вот уж кто схож между собой как две капли воды, так это они. (В этом месте закоренелые нетхакчики брезгливо поморщились. Уж они-то могут отличить

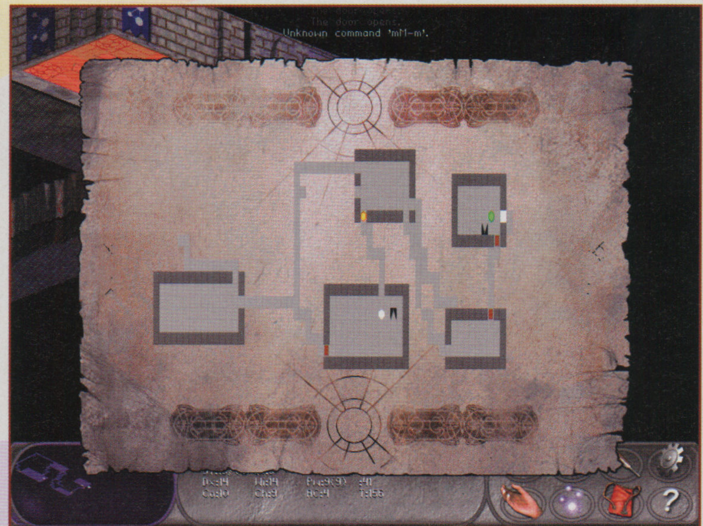




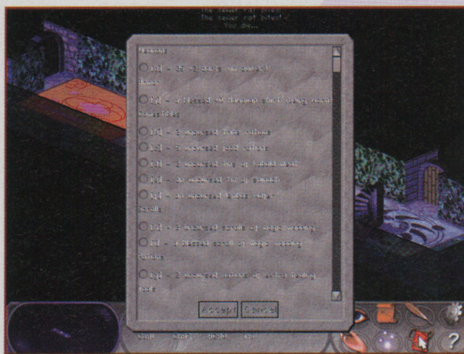








Видите карту? Вот оно! Это же практически старый «Нетхак»! Надо мужикам посоветовать привыкать к графической оболочке потихоньку — начиная с карты...



своего родимого белого-жирного d от шакала позорного, коричневого d. Ха! — *Прим. ред.*) Каждый тип предметов имеет свое изображение, которое четко и ясно показывает, что это такое есть, собственно. Ну уж никак не спутаешь меч с топором или плащ с кольчугой. Кстати, для каждого типа брони тоже имеется свое изображение. Цветом они отличаются и прорисовкой. И монстры тоже между собой различаются. Уж если паук, то и выглядит он вполне по-паучьи, а орк, конечно, имеет приятно-зеленый цвет кожи. А уж для внесения ясности в то, какой именно это меч или что за фрукт ты съесть собрался, собачку ты пнул или лиса тебя за ногу цапнула, существуют пояснительные надписи. На то мы и люди грамотные, чтоб читать уметь.

Читать вообще придется достаточно много. Потому как все, что происходит вокруг и с вами лично, в верхней части экрана описывается. Удобно это, слов нет, просто хотя бы оттого, что со звуками в «Нетхаке» некоторая напряженка. В целом они, конечно, весьма похожи на то, что должны обозначать,— лай так и есть лай, двери скрипят, как им и положено, но... Лично я не догадалась, что голос за кадром пересчитывает именно золотые монеты, но мне это любезно подсказали. А внизу экрана находится панель, информирующая вас о том, кто вы есть, отображающая ваше состояние и наличие у вас тех или иных предметов. Иконки, обозначающие различные действия, говорят сами за себя. Если пить — то изображен кубок, если по лестнице спускаться-подниматься — то лесенка и нарисована. В целом интерфейс мне понравился. Мило, ненавязчиво, красиво и удобно.

Что еще порадовало взгляд, так это сам лабиринт и все его составляющие: лестницы, ловушки всевозможные, растительность, двери и пр. Разнообразием цвета и форм разработчики по достоинству могут гордиться. Видов стен много — от обыкновенных земляных и кирпичных до декорированных какими-то гобеленами и прочей ерундой. А уж каких только типов пола нет! Если честно, то я не считала, но ощущение создалось такое, что несть им числа. И все это красочно и детализировано. Прорисовано до кирпичика, до последней черточки узора. И красота эта так затягивает, что выходить из игры не хочется, а по вылету вперед ногами опять тянет начать все сначала, спуститься в лабиринт и побродить его коридорами.



Бродит дядька по подвалам,
Ибо золота навалом.





Хотя вроде и сюжета-то как такового нет (как же нет, возмутились закоренелые нетхакчики! А как же Amulet of Yendor!!! — *Прим. ред.*), и сам геймплей избит до умопомрачения, и погода за окном, что называется, дышит и зовет на лоно природы. А тянет, тянет меня как магнитом. Вот сейчас поставлю последнюю точку, закрою Word и, запустив nethack.exe, погружусь в полумрак лабиринта. Заманчивая это штука — красота.

P.S. Мы попытаемся положить это чудо на наш диск — попробуйте его там поискать. А самую последнюю версию можно скачать с www.hut.fi/~jtpelto2/nethack.html. MG



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

Полковник носился по комнате, сотрясая кулаками: «Меня забыли, изверги! Как же я, супостаты! Я, можно сказать, с первого номера на вас батрачу, а вон в Манифесте места только Достоевскому с Гагариным нашлось! Что же это такое! Кто они вообще такие! Писатели! Космонавты! А я! Да я! Я ведь в вашем мегагеймовом секретном подземелье, можно сказать, с самого основания! И затем! А вы! Уехали к себе на верхатуру, чтоб станцию «Мир» лучше видеть, и давай про Гагарина! Ух, доберусь я...»

Дверь суперсекретного подземелья открылась, и внутрь вбрели мужики с большим количеством хабара. Среди хабара выделялись шкафы, столы, тумбочки, чайник, два телефона, огромная коробка из-под монитора со звездой на боку, компьютеры с загадочными опознавательными знаками и много чего еще. Все было свалено в одну большую кучу, после чего мужики ушли.

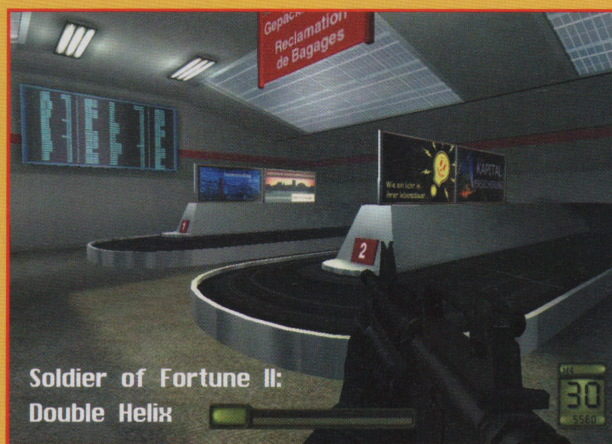
Полковник уставился на кучу добра.

Открылась дверь, вошел гражданин неопределенного возраста, сказал: «Ах! Хорошо!», и вышел.

Полковник осторожно потянул за торчащий из кучи провод. Откуда-то из недр хабара показался хаб с аббревиатурой MG, нанесенной красным фломастером.

Чело закаленного вояки немедленно прояснилось. «Вернулись, родимыя! Щастья-та какая!»,— и Полковник принялся немедленно засылать телеграммы секретным шифром в далекое забугорье, логово Издателей и Разработчиков. «Казачкам — из центра. Немедленно вернуться к работе и слать шифровки! Победа будет за нами!» И немедленно заверещал в куче хабара шифроприемник, и понеслась работа привычным чередом...


Star Wars Galaxies



Soldier of Fortune II: Double Helix

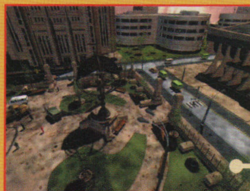
СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...

Unreal 2

Весной следующего года, вполне возможно, нас сильно осчастливят. Unreal 2 обещает быть красивым, серьезным, крутым и захватывающим. По крайней мере, от разномастных обещаний разработчиков просто захватывает дух.





Rails Across America

Первое впечатление от игры Rails Across America, созданной Flying Lab Software, было однозначным: кому нужен еще один Rail Road Tycoon II? Но второе впечатление, основанное на более близком знакомстве с проектом, говорило об обратном.



Republic: The Revolution

Перед нами игра, главной целью которой является удержание власти над республикой. Вам, как игроку, предстоит погрузиться в дебри политики, распрей, хитрых ходов типа подкупа и угроз, дабы не начались нежелательные беспорядки, а вас попросту бы не сместили.



Sid Meier's SimGolf

Нет, это не опечатка и не глюк: Сид Мейер, создатель бессмертной Civilization и легендарных Pirates, несколько приуменьшил свой размах, обратившись от бескрайних морей и битв масштаба планеты к мирному и спокойному виду спорта — гольфу. Но как он это сделал!

Прямо по курсу — космические монстры!

Earth & Beyond

В стане игровых девелоперов проходят бунты и митинги: разработчики колотят клавиатурами об раскаленный калифорнийский асфальт и выдвигают политические требования. Лозунги митингующих: «Хватит клонировать клонированных шутеров!», «Тиберийское солнце — это красная угроза сегодня!» и «Хочется чего-нибудь новенького!». Демонстранты собираются в 12 дня и разъезжаются под вечер на сверкающих красных «феррари». Топ-менеджеры ведущих игровых контор серьезно озабочены сложившейся ситуацией. Одной из первых исправлять положение принялась Westwood, в которой девелоперские возмущения достигали наибольшего накала. В качестве соглашения между компанией и ее персоналом было выдвинуто предложение заняться разработкой совершенно новой игры, которая не продолжала бы ни одну из успешных линеек Westwood.

Денис Зельцер aka Maxiden

Этой зимой Westwood подарит своим порядком подуставшим от C&C фанатам новый онлайновый action на космическую тему: Earth and Beyond. Штатные вествудские сценаристы поднатужились и родили еще одну версию о том, что будет происходить в нашей родной Вселенной в XXIII веке. Началось все с того, что люди освоили межпланетные путешествия, а там пошло-поехало...

...Вскоре человеческая раса разделилась на три формации: Terrans, Progen и Jenquai. Terrans в основном озабочены собственной выгодой, Progen'ам лишь бы повоевать, а Jenquai специализируются на открытии новых планет. На периферии Солнечной системы эти самые Jenquai обнаружили нечто иное, как звездные ворота, дающие возможность мгновенно перемещаться в отдаленные края Вселенной. Опасаясь того, что ворота будут использоваться для военных и меркантильных целей, Jenquai держали находку в секрете. Но терранские шпионы быстро все разнюхали и, объединившись с Progen, отбили ворота у Jenquai. За время войны было уничтожено больше половины всего человеческого населения, и, как только она прекратилась, люди с удивлением обнаружили сотни других ворот по всей Вселенной. Научившись строить собственные ворота, мир был поделен на три части, в каждой из которых контроль установила одна из формаций. Ваш выход.

Каждая планета в игре — честно трехмерный объект, покрытый оболочкой из облаков, со своими собственными днями и ночами, имеет свою нетривиальную географию.

Выбор расы определит начальные характеристики вашего персонажа и сферу ваших занятий на время игры. Цель Terrans — расширение рынка сбыта, увеличение прибылей и добыча новых ресурсов для обеспечения все быстрее растущего по численности населения. Progen, потомки засланных когда-то на Марс человеческих клонов, воинственны и беспощадны, искренне полагают, что должны управлять человечеством для его же блага. Ну а Jenquai слабенькие, зато изворотливые, юркие и зоркие, пролезут где угодно и увернутся от порции ракет до того, как она была выпущена. Стремятся к знаниям и мечтают обратить в свою религию все человечество.

Выбрав расу, вам предстоит определиться с классом персонажа, а



Местный космический корабль, вид сзади, переход в гиперскорость. Поджаренными летающими картофелинами на самом деле прикинулись астероиды.



Гигантский космический монстр. Вернее, этот, скорее, мелкий... Его щупальца могут удлиняться, и, когда боеприпасы подойдут к концу, корабль будет попросту раздавлен в монструозных объятиях.

Паспорт

Earth & Beyond

Жанр:	Action
Разработчик:	Westwood
Издатель:	Electronic Arts
URL	www.westwood.com
Дата выхода:	осень 2001 г.





Прихожая космической базы. Справа припаркованы летающие средства остальных посетителей. На самой базе нас поджидает гостиница, казино и магазин с запчастями для нашей космической лошадки.

их существует три: торговец, воин и путешественник. Суть идеи заключается в том, что исконные качества рас можно комбинировать с другими характеристиками: например, Терран класса воин сможет сражаться и торговать. А, скажем, Progen того же класса будет идеальным воякой, сочетая в себе боевые замашки своей расы и соответствующий воинствующий класс.

По Вселенной герои будут передвигаться в личном транспорте — специальных одноместных космических посудинах. У каждого из девяти типов находится свой собственный корабль, по внешнему виду которого можно определить, кто сидит внутри. По мере совершенствования персонажа и приобретения новых примочек к летуну его внешний вид также будет меняться. Так что опасность случайно напороться на крутого игрока, шифрующегося под бедную овечку, сводится к минимуму.

Кроме самих игроков, в мире Earth&Beyond будут обитать группировки NPC, своеобразные «крыши», с которыми можно заключать союзы, входить в альянсы нескольких группировок против других и т. д. В игре будет существовать такое понятие как «репутация» — вас могут считать очень крутым, а могут мешать с грязью. Впрочем, разработчики уверяют, что навсегда подмочить репутацию все равно не удастся — всегда есть шансы ее улучшить или ухудшить.

Важнейшей частью игрового процесса будет прозябание на космических базах. Прилетев на базу, вы увидите корабли всех игроков, которые на ней присутствуют. Самое главное место здесь — The Lounge, то есть зал для гостей. Здесь вас поджидают NPC, готовые поделиться информацией и миссиями. Вам могут предложить, например, перевезти какой-нибудь незамысловатый груз из точки A в точку B, и вы, обрадовавшись хорошей зарплате за это несложное на первый взгляд дело, с готовностью согласитесь. Вскоре вы можете обнаружить себя, спасающимся от гигантского космического монстра с контрабандным товаром на борту и вдобавок с космической полицией, поджидающей вас на каждом углу. Разработчики очень горды тем, что NPC в Earth&Beyond отнюдь не тупые пеньки, как это обычно бывает, а весьма сметливые ребята, знающие, кого можно надуть и где получить реальную выгоду. В планах девелоперов также возможность участия в одной миссии нескольких игроков, но пока еще не ясно, как это будет реализовано.

В космосе разгуляться есть где: в каждой галактике (т. е. сервере) существует около сотни зон, соединенных звездными воротами. В каждой зоне множество планет и прочей космической атрибутики вроде астероидных полей, черных дыр, комет и туманностей. Залетев в туманность, можно обнаружить пиратский лагерь или кладбище кораблей, или — суперфишка Earth&Beyond — гигантских космических монстров. Это чудища размером с луну, похожи на разожравшихся осьминогов, но не всегда жаждущие причинить вам зло. Однако в любом случае с ними лучше не шутить.

Поговорим о крупных предметах. Каждая планета в игре — честно трехмерный объект, покрытый оболочкой из облаков, со своими собственными днями и ночами, имеет свою нетривиальную географию: имеет пустыни, океаны и вулканы. Вы можете летать по орбите на своем корабле или спускаться на поверхность. Многие планеты заселены, поэтому есть шанс наткнуться на какого-нибудь мудрого старца, который научит вас новому. Также есть шанс получить пулю в лоб от местных аборигенов. У каждой планеты есть свои ресурсы, которые можно использовать скажем, для, производства товаров.

Ну а теперь пара слов о том, как все это будет сделано. Стандарты онлайновых игр еще не до конца определены, поэтому каждая игра решает свои онлайновые проблемы по-своему. Westwood, разумеется, клянется в том, что опыт разработки подобных проектов будет учтен и по возможности все предыдущие ошибки исправлены. Против лагов в сети будет действовать система сглаживания перемещений — то есть, если ваше соединение временно «в дауне», персонаж в игре сам начнет отыскивать пути к заданной цели, до того момента, пока коннект снова восстановится. В случае смерти ваш корабль не отдадут на съедение космическим стервятникам — он будет поврежден и доставлен вместе с вашим трупом на ближайшую базу. Для его восстановления вам придется платить энную сумму. В случае ее отсутствия ваш корабль восстановят на нижний уровень функционирования и — летай, орел! Вам придется начинать процесс самосовершенствования с нуля.

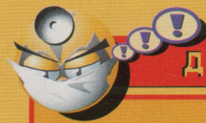
Одним словом, ждем. Очень многообещающий проект нам готовит Westwood. Кстати, разработчики еще не решили, какая плата будет взиматься за пользование игрой... MG



Кроме самих игроков в мире Earth&Beyond будут обитать группировки NPC, своеобразные «крыши», с которыми можно заключать союзы, входить в альянсы нескольких группировок против других и т. д.



Нет, в этой графике определенно что-то есть. Если уже сейчас игра ТАК выглядит, в финальном релизе нас ожидает нечто фантастическое.



ДИАГНОЗ

Westwood собирается преподнести нам сюрприз: на этот раз, похоже, приятный. Хорошо потрепанная космическая тема еще оставляет поле для новых идей, и разработчики собираются его основательно перепахать. Рядом с пометкой «Поход за дисками» в вашем дневнике поставьте: «Спросить Earth&Beyond».

Повоем вместе?

Full Moon in San Francisco

Сегодня я с большой радостью представляю проект, который выглядит хуже, чем многие отечественные игры, хотя разрабатывается в Канаде. Глядя на него, кажется, что российские квесты — совсем не убожество, а очень даже приличная вещь. А также возникает мысль, что выход игры Full Moon in San Francisco подвигнет многих программистов-любителей на создание своих вариантов виртуальных приключений, настолько простой в воплощении выглядит примененная технология.

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

Однако кое-что препятствует сесть и за пару часов написать свой квест. Команда Alternative Games (название оправдывается на все сто процентов), ответственная за разработку Full Moon in San Francisco, прямо заявляет, что графика не являлась тем, на чем делался упор при создании игры. Самое важное было выстроить интересный сюжет и максимально упростить процесс игры. И им это, по-видимому, удалось.

Основой сюжета игры стали впечатления авторов от детективных фильмов и сериалов Америки 30-х годов. Но события происходят в наше время, в 2001 году. Вы — частный детектив, нанятый известным агентством для расследования неких загадочных событий. Место действия — Сан-Франциско, Калифорния. Город этот известен своей насыщенной жизнью, и вам придется немного покопаться в его тайнах. Многие персонажи игры взяты из РПГ BLOCK, а параллельный рассказ о созданном мире изложен в нескольких новеллах, которые можно бесплатно получать через Internet.

Есть определенные ассоциации с такими квестами, как Tex Murphy и Discworld Noir, но сходство здесь только «внешнее» — в том смысле, что выглядит игра не совсем как Tex Murphy, а точнее, совсем не как Tex Murphy или Discworld Noir, но стилистика схожая, хотя и осовремененная.

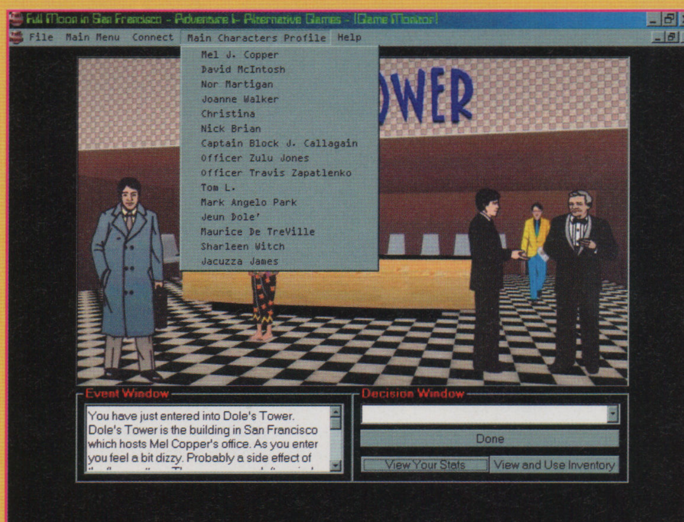
В самом начале игры необходимо выполнить необычную для квеста операцию — настройку параметров своего персонажа. Как в заправской РПГ, выбирается имя, пол, характеристики и даже предметы, которые впоследствии неким образом повлияют на игровой процесс и будут меняться по ходу игры. Среди

По некоторым признакам Full Moon In San Francisco — не более чем иллюстрированный текстовой квест.

Паспорт

Full Moon in San Francisco

Жанр:	Adventure
Разработчик:	Alternative Games
Издатель:	неизвестен
URL	www.alternativegames.ca
Дата выхода:	2001 г.

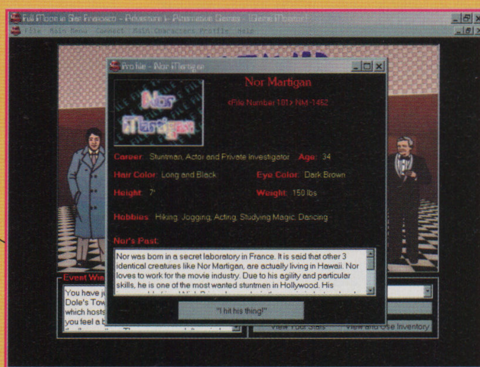


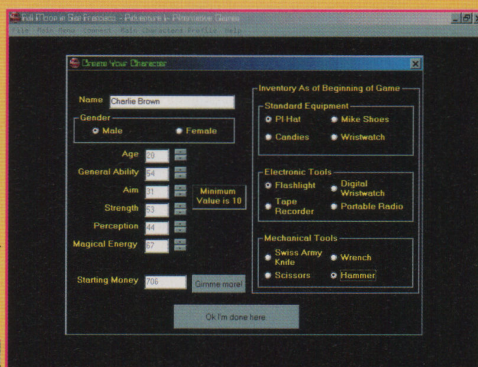
В игре есть обычное меню. Обычное виндосовское меню. А через него — доступ к данным на главных персонажей. Почитать будет полезно.

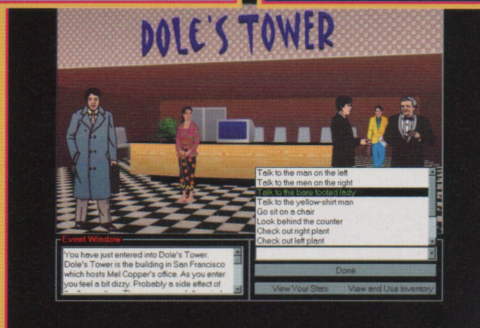


Пример графики Full Moon in San Francisco. Как видите, 3D тут только виртуальное, персонажи совсем плоские и простые. Ну не графикой единой...









А вот так происходит разговор или совершение каких-либо действий. Выбираем из списка, скажем, «Осмотреть растение слева», и нам программа отвечает: «Это растение, оно зеленое, в горшке ничего не лежит».

обычных физических данных нашлось место даже магическим способностям (характер расследуемого дела обязывает). Однако самое главное — это мышление игрока:

Разработчики очень хотят передать ощущение немного сумасшедшего мира, и поэтому поступать следует с некоторой долей безрассудности.

если вы невозможно проницательны, то даже по минимуму информации раскроете дело. Иначе придется развивать свою способность располагать к себе людей и получать необходимые данные от них.

Действия в игре выполняются весьма оригинальным методом: они все перечислены в выпадающем меню и запускаются одним кликом. Это необычно после стандартного интерфейса point-and-click графических адвенчур и несколько громоздко. Хотя, если подумать, полностью освобождает игрока от поиска решения и сосредоточивает его внимание только на выборе своего поступка из нескольких возможных.

Вообще говоря, игра во многом «воображаемая». Настоящие события разворачиваются не в недрах компьютера, а в голове человека, сидящего перед монитором. Сложившаяся умозрительная картинка лишь поддерживается графическими образами, проецируемыми на экран, и это сильно отличается от аркадных жанров, которые требуют не только размышлений, но и внимания, быстроты движений мышью по коврику и скорости нажимания клавиш.

В игре много возможностей для разговоров и действий. Обшаривая помещения, можно выдвигать все подряд, рыться в бумагах, заглядывать в темные углы за мебелью и так далее. Также имеется обширная картотека по всем встреченным персонажам, из которой можно узнавать полезные в разговоре сведения. Так называемая «инвентория» — склад вещей — по свободе действий аналогична игре. Список доступных манипуляций с предметами такой же обширный, как и действий на основном экране,



Игра во многом «воображаемая». Настоящие события разворачиваются не в недрах компьютера, а в голове человека, сидящего перед монитором.

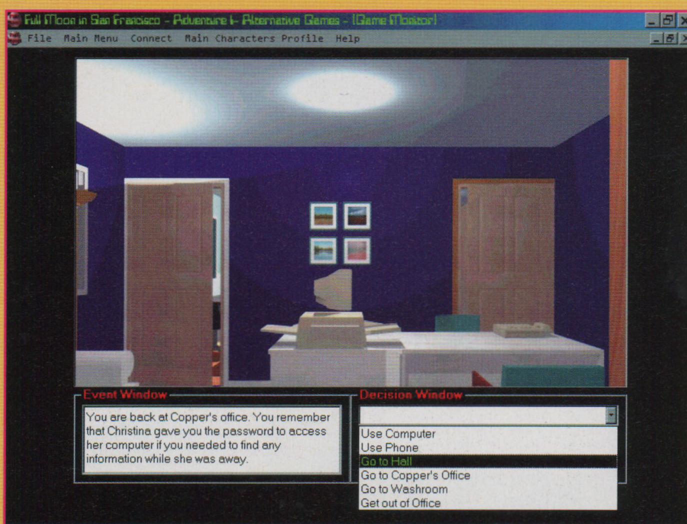
и полученные результаты поражают своим разнообразием.

При таком количестве диалогов и разъяснительных текстов просто необходимо ввести долю юмора. В другом случае обилие букв будет нагонять скуку и вызывать зевоту. Разработчики, прекрасно понимая этот момент, позаботились, чтобы то тут, то там встречались шутки и приколы.

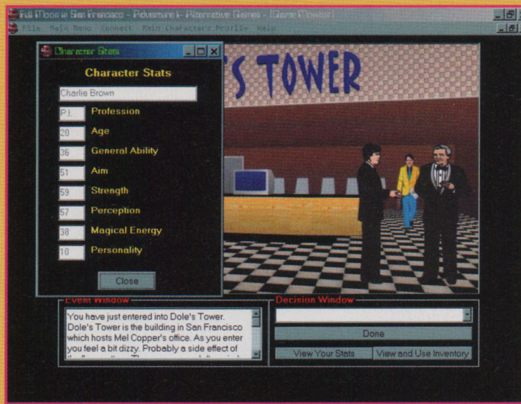
Но самая странная идея заложена в решении квеста. Если вы наивно полагаете, что самые мудрые и логически оправданные поступки наиболее коротким путем проведут вас от начала до конца, примиритесь со своей ошибкой: вы не учли, что в реальности так бывает не всегда (уж такова наша жизнь), а разработчики очень хотят передать ощущение немного сумасшедшего мира, и поэтому по-



Вид из кухни на коридор. Как можно узнать из описания, кухня имеет стратегическое расположение: двери из нее ведут во все остальные помещения. Интересно, к чему бы это?



Пока никого нет, мы зашли в офис. Сейчас по-быстрому, но тщательно его осмотрим и, возможно, найдем парочку улик, которые приведут нас к цели.

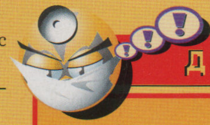


В любой момент можно узнать, в каком состоянии находится ваш герой. Самый важный для разговоров пункт — Personality, и он в данном примере минимальный. Так что впереди много работы по самосовершенствованию.

ступать следует с некоторой долей безрассудности.

Сделано все на движке... Windows. То есть с помощью стандартных функций, не требующих ни 3D-акселераторов, ни гигантских объемов памяти, ни тем более специфических игровых устройств (хотя колесико у мышки не помешает). По некоторым признакам Full Moon In San Francisco — не более чем иллюстрированный текстовой квест. Они были жутко популярны в прошлом, да и сейчас находятся стойкие любители их попроходить. Возможно, новый вариант привлечет внимание таких игроков, и они с удовольствием заклеймят позором квесты вроде Escape from Monkey Island, который ухитрился пробраться в самое логово аркад — на игровую приставку, а на престол возведут подобные Full Moon In San Francisco.

Новая игра от Alternative Games — лишь первая в возможной серии. И такое чувство, что на доходы разработчики особенно не рассчитывают, а значит — успех, не успех — продолжение будет. Следите за новостями (кого, конечно, заинтересовал проект). MG



ДИАГНОЗ

Низкобюджетный проект. Очень низкобюджетный. Вполне возможно, вообще безбюджетный, построенный на голом энтузиазме. Но это квест, представитель вымирающего жанра, и поэтому ему можно многое простить, тем более что за неприглядной оболочкой обещают разместить интересное содержание.

Взгляните в эти честные глаза!

Unreal II



Долго. Мучительно. До дрожи в зубах. Где? Когда? Как?
Да и вообще, долгое и мучительное это дело, сиквелов ждать. Ведь какое правило бытует в обществе? Часть вторая всегда хуже первой. И очень редкие исключения, как им и положено, правило это подтверждают. Поэтому я лично уже взял себе на заметку другое правило — «доверяй, но проверяй». А посему красивыми обещаниями такого закоренелого пессимиста уже не удивишь. Вы мне факты подавайте, факты, господа разработчики!

Макс von BULL dozer & Надежда Величай aka Pekveninos

Факты на поверку оказались не так уж безнадежны. Для начала я поинтересовался сюжетом. Выяснилось, что игрок изначально получает звание «Маршал колониального представительства Земли». При углубленном изучении материала стало понятно, что означает сие, в общем-то, простого шерифа, только планетного масштаба. То есть игрок тихо и мирно следит себе за порядком во вверенной ему планетной системе. Но, как и положено (иначе это уже симулятор шерифа), вскоре начинается сущий ад: оказывается, как раз в этой системе запрятаны инопланетные артефакты, имеющие огромное значение для всей Вселенной! Как будто они другие бывают... Сейчас, куда ни глянь, найдут где-нибудь окаменевший кусок туалетной бумаги, предположительно с летающей тарелки, и тут же его в Пентагон! А, ладно, что там говорить... В общем, слухами галактика полнится, и вскоре бедному шерифу уже вздохнуть спокойно не дают! Ни о какой политике речи нет, бескомпромиссные пришельцы (среди них, насколько я понял, будут и не совсем чистые на руку люди) начинают процесс отбирания у вас законного права на сохранение покоя на вверенной территории. Совершенно выйдя из себя, вы берете чего поогнестрельнее и, не подстав-



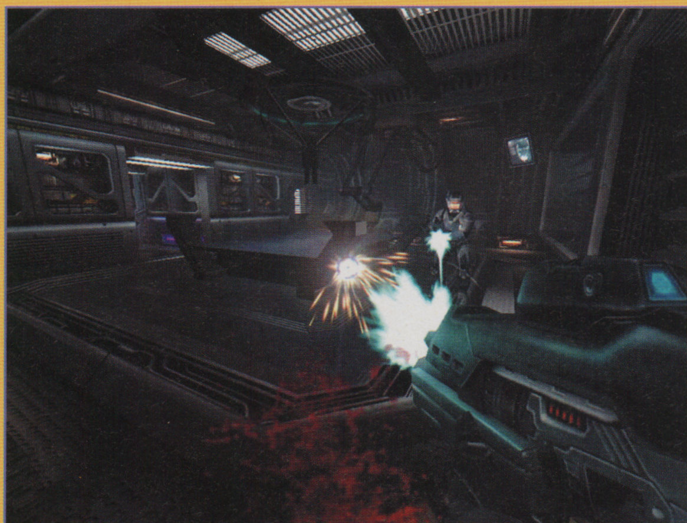
Через камнии к звездам! Вперед, к победе hитапизма! Наше дело правое, мы победим! Хинди-руси пхай-пхай! Люля-кебаб! Туркмен-баши! Ой... ну все все поняли.

Паспорт

Unreal II

Жанр:	action
Разработчик:	Legend Entertainment
Издатель:	Infogrames
URL	www.inforgames.com
Дата выхода:	конец 2001 г.





Не кочегары мы, не плотники, работаем на фрезерных станках. Ну и что, что ТБ не соблюдаем, подумаешь, руку отрезало, новая вырастет чистая-шелковистая.



Куры гриль по низким ценам! Изготовление на месте, доставка самовыносом или самовыползом — кто на что горазд. Контрольный звонок в голову по трем зеленым свисткам в воздух.

ляя другую щеку, просто-напросто идете давать в бубен интервентам.

Всего в вашем секторе столкнутся пять различных рас. Это без учета всяческих наемников и групп захвата. Далее — сплошная арифметика. Дано: у вас есть семь планет. На каждой — по одному артефакту. Планеты заселены. Найти: 1. Способ, как сохранить население; 2. Способ, как не позволить архиполезным вещицам оказаться не в тех руках/лапах/лапищах/щупальцах.

Изготовители позаботились о том, чтобы скрасить этот сюжет (изрядно, на мой взгляд, отдающий стандартами) красивыми врезками. Вновь не поддаваясь чувствам, скажу, что работники Legend Entertainment — большие фанаты игры Half-Life (и они заявляют об этом открыто), а посему переняли у изготовителей этой бесспорно классной игры манеру вставлять анимационные ролики прямо по ходу игры. Только здесь анимация, думаю, будет все же получше. И дело не в том, что с выхода «полуживой» игры прошло достаточно времени, чтобы трудолюбивые разработчики постарались сильнее. Весь фокус заключается в том факте, что в игре представлены семь (!) планет (!). И на каждой — своя флора, фауна, архитектура, среда и постоянно меняющиеся инопланетяне-противники! Нет, вы не подумайте! Ведь если эти врезки интегрированы в сам геймплей, значит, и он, геймплей то есть, должен мало отличаться по качеству от роликов? Не уверен, конечно, говорит ли это в пользу геймплея или в минус анимации, но... Вряд ли это надоест. Просто не успеет. Слишком быстро и помногу выскакивают новинки, которым нет конца, слишком обещает быть навороченным и динамичным процесс игры.



В режиме одиночной игры вы сражаетесь с монстрами не один — компания крепких товарищей стоит и ожидает ваших указаний, лишь на перечисление одного их списка ушла бы целая вечность.



Вот моя деревня, вот мой дом родной. Я залег в засаде под стеной крутой. Набегут вражины, подпалят мой дом, буду сиротина мстить я им потом. Мстя моя ужасна будет, ей же ей, и они получат смачных тумаков.

А нападают-то, нападают! Не только родные сердцу Skaarj'и будут скалить на вас свою мечту дантиста, но появятся и такие, о каких и подумать было нельзя. Ну, впрочем, представить себе желеобразных Shian'ов я еще могу. Все эти желеобразные везде одинаковы. Но вот каких-то Izarian'ов, похожих, по словам разработчиков, на шестиногих лошадей (белогривых?!), мне страшно пускать в мир своего воображения. Вдруг приснится эдакая тараканокобыла с бластером в руке? Увольте, граждане...

Все, что я вышеперечислил, будет выплескиваться на игрока на протяжении 13 миссий, поделенных на 25 уровней. Для multiplayer'а будет доступно немного меньше — 20 уровней. Но эта разница, мне кажется, невелика... Впрочем, я старый поклонник исключительно deathmatch'а.

Теперь вспомним про жанр игры и резко свернем по указателю, гласящему «Оружие». Что же такого огнестрельного взять с собой? Ну, тут есть где разгуляться широкой русской душе. Будет куча всего — от уже ставших традицией РПУ до какой-то штуки под названием Takkra, которая, по идее, выкидывает в воздух стайку мини-зондов, а те уже или формируют для игрока щит, или же чистят врагу репу.

Кстати, не преминули разработчики кинуть пальцы и в сторону отличия сиквела от первой части. Графика, говорят, будет круче в 15,99 раз. Количество полигонов



Первый противомафиозный десант, доложите обстановку.— Докладываю! По углам якудзы с косами и тишина! А! Мама! Правда ведь якудзы! — Первый? Первый?! Пееервый!!!

в живых существах не в пример больше, открытое пространство похорошело и пополнело, как пионер от пирожков, а в каждую живую фигуру теперь добавлен скелет, что улучшает систему движения. Все двигают глазами и челюстями, аж страшно становится. По словам разработчиков, эти нововведения должны привести к тому, что анимационные сюжетные врезки почти не будут отличаться от геймплея... Впрочем, об этом речь уже шла, так что просто рискну повториться — в чью же пользу это говорит? Видимо, придется дождаться игры, чтобы решить наверняка.

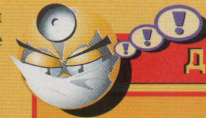
Ась? Что такое мульти... Ну ладно, ладно. Уберите помидоры. Вот вам multiplayer на закуску. Позвольте задать риторический (все равно ответа не услышу) вопрос: почему все сейчас стараются внести в многопользовательский режим что-то новое? Неужели мало им было уже прочно устоявшихся deathmatch (будет), cooperative play с отстрелом товарищей и без оного (будет) и даже сравнительно недавно родившегося «Захвата Флага» (будет)? Так нет же, эти, которые из «Легенды», придумали какой-то командный матч, в котором будет новый класс «мальчик на побегушках», почему-то названный «инженер», работа коего заключается исключительно в установке силовых полей и просчете путей к артефактам на карте.

Но это еще не все. Самое интересное мы решили оставить на закуску. Так вот, в режиме одиночной игры вы сражаетесь с монстрами не один — компания крепких товарищей стоит и ожидает ваших указаний, лишь на перечисление одного их списка ушла бы целая вечность. Хотите помощи — пожалуйста, подходите вплотную к одному из парней и говорите ему что делать. И он, представьте себе, делает. К примеру, начинает патрулировать, устраивает вместе с другим засаду или занимается всякими другими полезными вещами. Ну а хотите играть один — и это не проблема. Просто не отдавайте никому никаких приказов и идите крушить всех в одиночку. Тяжело, зато сможете почувствовать себя настоящим супергероем. Каковым вы, в сущности, и являетесь.

Ну что ж, вот и пришла пора прощаться. Убедило ли вас написанное выше? Не знаю. Я, почитав агитацию разработчиков, крепко задумался. Учитывая, что планируется все сейчас, а до выхода остался год... Пожалуй, вполне возможен такой вариант, что все окажется правдой. Если энтузиазм веселых ребят-производителей не пропадет. Ну, Dum spiro — spero, граждане! MG



Yo! DJ! Commom, чуда хвостатая! Нет, ты как стоишь? Почему пуговицы не чищены, воротничок не подшит? Здесь вам не тут! Когти-то отрастили, как у орла — по деревьям лазать можно!



ДИАГНОЗ

В конце года, вполне возможно, нас сильно осчастливят. Новый 3D-action обещает быть красивым, серьезным, крутым и захватывающим. По крайней мере, дух уже захватывает от разномастных обещаний разработчиков. Ежели не соврут, то мы в кои-то веки увидим действительно пристойную и достойную вторую часть чего-то изначально хорошего.

Гала

Star Wars Galaxies

Вопреки гипотезе о расширяющейся вселенной и разбегающихся галактиках одна далекая-предалекая галактика становится все ближе и ближе. Главный специалист по «Звездным войнам» компания Lucas Arts намеревается не только рассказать новые подробности из жизни этой удаленной части космоса, но и организовать перемещения туда некоторой части земного населения.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Подружившись с гигантом мира развлечений — Sony, Lucas Arts получила в свое распоряжение команду Verant Interactive уже не первый год успешно разрабатывающую и поддерживающую виртуальные миры. Их проект EverQuest и по сей день остается одной из лучших онлайновых RPG, в которой проживают свою вторую жизнь сотни тысяч человек.

Интерес к Star Wars Galaxies ожидается более высоким, поскольку знаменитые фильмы породили по всему миру огромное число фанатов, желающих лишь одного — оказаться в гуще великих событий, принять в них самое активное участие. Выбранные хронологические рамки игры этому способствуют: действия происходят во времена галактической гражданской войны после уничтожения Звезды Смерти у Явина-4.

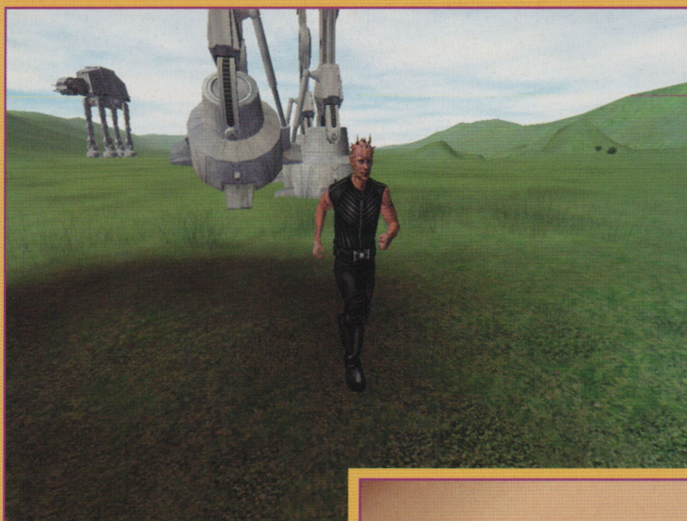
Наверное, найти более удачное время было бы трудно: катящаяся к полному поражению Империя и стремительно приобретающий все новых и новых сторонников Альянс предлагают прекрасный повод для серьезного противостояния. Практически все известные персонажи живут и здравствуют, оставляя шанс встретиться с ними. И, конечно же, огромное количество комиксов и книг дают море информации о данном периоде и обеспечивают беспримерную для компьютерных игр внешнюю поддержку.

Паспорт

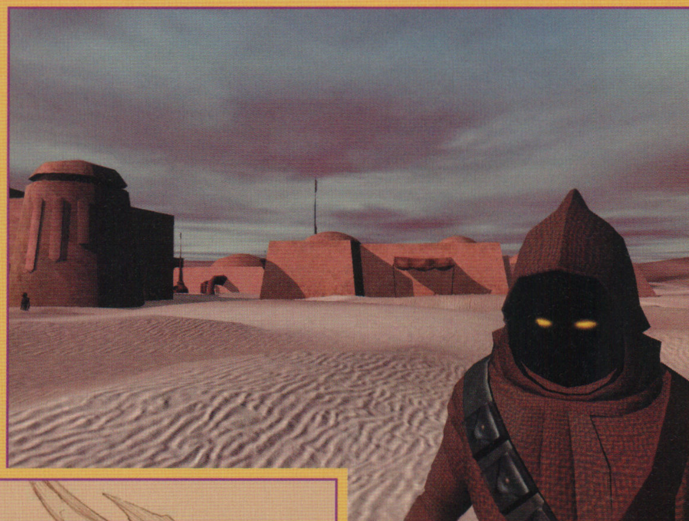
Star Wars Galaxies

Жанр:	онлайновая RPG
Разработчик:	Verant Interactive
Издатель:	Lucas Arts
URL	www.starwarsgalaxies.com
Дата выхода:	вторая половина 2002 г.





Чумовое занятие — бегать под ногами шагающего танка AT-AT. Такого прилива адреналина вы не испытаете ни на одном аттракционе и ни в одном 3D-шутере.



За что люблю джав — так это за их глаза. Никто никогда не видел лиц этих маленьких человечков, но любой замечал сразу, как странно горят под капюшоном их огненные глазки.

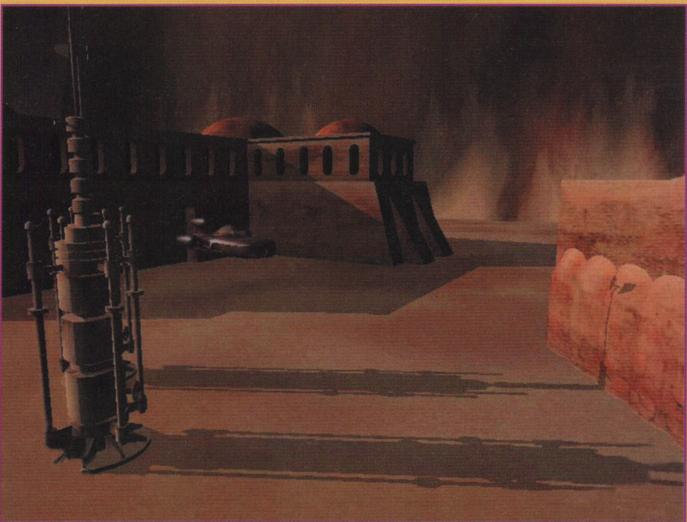


Крайт-дракон — ужас, летящий на крыльях ночи с планеты Татуин. Выстоять в схватке с ним один на один — дело чести любого воина.



Ваш виртуальный двойник после появления на одной из планет, выбор которой ничем не ограничен, должен направить свои усилия на тренировку умений. Они — основа ролевой системы Star Wars Galaxies.

Игровую вселенную составят известные планеты с их знаменитыми городами и космопортами. Полный список миров все еще уточняется, наверное, будет дополняться и после выхода игры, но абсолютно точно вам удастся побывать на Татуине, где когда-то выросли Анакин и Люк Скайвокеры, дважды перевернувшие всю жизнь в галактике, и Набу, планета из первого эпизода «Звездных войн», которую весьма интересно будет исследовать по прошествии многих лет после драматических событий, под внешней простотой имевших скрытый до определенного момента смысл.



Реалистичные тени — несомненное достоинство любой игры. А для такой, которая воплощает виртуальный мир,— это элемент первостепенной важности, как создающий эффект полной правдоподобности.

Транспортировка между планетами будет осуществляться с помощью пассажирских и грузовых шаттлов. На них любой житель Star Wars Galaxies сможет легко переместиться на новое место в поисках лучших условий для своего существования. Чуть позже в аддоне появится возможность свободных полетов и боев в космосе на собственных кораблях, но это тема для отдельного обзора.

При всем богатстве инопланетной разумной жизни для игроков будет доступно только восемь рас. Их имена у всех на слуху, судите сами: вуки, мон каламари, родианцы, ботаны, тви-леки, забраки и трандошаны. Восьмые, конечно, люди. За дроидов пока играть не планируется, но стать мохнатым гигантом вуки не менее привлекательно, чем низкорослым металлическим роботом типа R2-D2. Также не получится быть каким-нибудь особенным героем, вроде принцессы Леи, Хэна Соло или самого Дарта Вейдера, вплоть до того, что будут жестоко пресекаться попытки использовать похожие имена для своего героя. Максимум на что можно рассчитывать — встретить эти личности в бескрайних просторах галактики и обалдеть от такого события.

Ваш виртуальный двойник после появления на одной из планет, выбор которой ничем не ограничен, должен направить свои усилия на тренировку умений. Они — основа ролевой системы Star Wars Galaxies. Определив направление — политику, производство (сюда входит огромное число профессий — охотник, шахтер, владелец магазина и так далее) или военное дело, вы должны будете заниматься соответствующей работой, за счет чего и произойдет развитие. Каждый новый уровень умения принесет дополнительные выгоды и позволит выполнять специализированные операции, недоступные для других профессий. Но в любой момент можно бросить один путь и пойти по другому или же несколько изменить специализацию.

Иерархия умений весьма обширна и дает много вариантов для раскачки персонажа. И не требует набора очков опыта за счет расправы с несчастными компьютерными врагами: рост характеристик достигается постоянными тренировками, хотя для воинов именно бой

и будет такой тренировкой. Высшие уровни имеют ограничения, например, на физические характеристики персонажа или мастерское овладение навыками более низкого порядка, поэтому только самые настойчивые и целеустремленные станут лучшими.

К большой радости ранее прокаченные умения не будут снижаться, если перестать ими пользоваться. Однажды набрав некоторую степень мастерства, вы ее никогда не потеряете. Также не влияет на способности к профессиям выбор расы, хотя это уже нельзя назвать чистым «плюсом». Но этот неоднозначный факт компенсируется стопроцентно правильной возможностью менять навыки: если вам надоело быть специалистом по ремонту бластеров, откажитесь от этого умения, а полученные очки потратьте на что-то другое.

«Звездные войны» не были бы «Звездными войнами», если бы в них отсутствовали джедаи. Не могла обойтись без этих ключевых фигур и новая игра. Джедаи будут, и ими сможет стать кто угодно, но жизнь такого персонажа не в пример сложнее обычного вуки или трандошана. Зато они могут пользоваться Силой, сделать и применять в бою лазерный меч, чего простым смертным не положено.

чек с враждебными существами проработано и позволяет использовать различную технику боя и даже проявлять некие стратегические способности. Также игра позволяет использовать различную технику для передвижения по планетам. При желании можно сделать и боевую машину, например, установив на спидер тяжелый лазер.

Недвижимое имущество — еще один вариант вложения имеющихся финансовых средств. Вся поверхность планеты разбита на участки, купив которые, игрок может построить различные здания, в том числе магазины, где нанятый робот будет преумножать ваше богатство, и военные укрепления, защищающие ценные земли от посягательств извне.

Как мелкую, но приятную деталь следует отметить возможность завести домашнее животное (второй уровень виртуальности, однако виртуальный герой, о котором





Ни в одном эпизоде «Звездных войн вы не могли видеть такую картину: мон каламари, прилетевший в отпуск на планету Набу. Сами инопланетяне этой расы в фильме были, и планета тоже запечатлена, но вместе их еще ничто не сводило.

Если вам надоело быть специалистом по ремонту бластеров, откажитесь от этого умения, а полученные очки потратьте на что-то другое.

Темные джедаи также будут частью игры специально для тех, кого тошнит от светлой стороны Силы. Но лордом ситов никому стать не придется: обе из двух возможных вакансий заняты Императором и Дартом Вейдером, так что останется довольствоваться званием Темного Мастера Джедая.

Star Wars Galaxy создается на собственном трехмерном движке, поэтому у игры будет оригинальный вид, отличный от того же EverQuest. Несмотря на то, что сражения не являются основной составляющей, изображение сты-

заботитесь вы, заботится о виртуальном зверьке). Естественно, это будет натуральная старворсовская животинка, а не какой-нибудь хомяк или крокодил.

Нет большого желания возвращаться из далеких галактик на нашу родную планету, но пора поговорить о вещах приземленных. Как обычно, есть две новости — хорошая и плохая. Хорошая — Lucas Arts планирует распространять игру по всему миру, так что и нам немного перепадет. Сервера предполагается расположить в США, Европе и Азии, так что да-



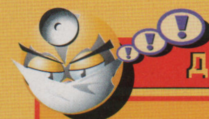
Хотелось бы верить, что это — C-3PO, но протокольных дроидов со сходной наружностью очень много. Так что, не вдаваясь в лирические подробности, просто оцените, насколько совершенна графика игры.

же играть можно будет без особых неудобств. Плохая новость — за удовольствие надо платить, и совсем не так, как за Diablo — один раз при покупке. Чтобы проводить время во вселенной «Звездных войн», придется ежемесячно отчисляясь на это десять-пятнадцать долларов. Прямо скажем, не для всех это приемлемо.

До выхода игры остается еще много времени, хотя большая часть его уйдет на онлайновое тестирование. Игра ожидается в 2002 году, так что через некоторое время последует объявление о наборе бета-тестеров. Именно они первыми ощутят это непередаваемое чувство — стать частью легенды. Но и те, кто придет позже, не будут обделены той волшебной силой, которая заключена в «Звездных войнах». MG



Песчаный спидер лучше всего приспособлен для перемещения по дюнам Татуина. С его помощью вы избежите многих неприятных встреч, которыми богаты здешние места.



ДИАГНОЗ

Сказка становится реальностью. Кто бы мог подумать, что на 25-й год со дня выхода на экраны фильма «Звездные войны» в далекую-предалекую галактику будет проложен туристический маршрут с Земли? Но именно это случится с появлением новой онлайновой ролевой игры Star Wars Galaxies.



Красота для избранных

AquaNox

Юрий Салтыков

Меня часто посещает мысль, что разработчики игр получают комиссионные от производителей компьютерного железа. Апгрейд домашнего PC вызван чаще всего как раз нежеланием новых игр с пристойной скоростью или качеством изображения бегать на аппарате, который еще год назад казался вполне современным. Даже любимые мной RPG теперь чуть не поголовно требуют наличия 3D-акселератора, а уж про шутеры и говорить не стоит. Настоящая action-игра предъявляет во время своего релиза к конфигурации компьютера требования завтрашнего, а то и послезавтрашнего дня. AquaNox наглядный тому пример.

Паспорт

AquaNox
Жанр: Action
Разработчик: Massive Development
Издатель: Fishtank Interactive
URL www.aquanox.de
Дата выхода: осень 2001 г.

AquaNox не имеет цифры 2 в названии, но тем не менее это сиквел. Первая часть вышла в 1996 году, называлась Archimedean Dynasty и считалась одним из самых удачных клонов Wing Commander. Но это «дела давно минувших дней», так что не будет лишним напомнить о мире Aqua, где и разворачиваются события игры. На самом деле это наша Земля, но в 27 веке. Догадливый читатель уже понял, что нам предлагается очередное видение постапокалиптического будущего человечества. Только теперь наши далекие потомки не стали бежать с родной планеты в космос, а ушли под воду в глубины океана. Именно в глубины, ибо поверхность загажена до такой степени, что по воде плавает многометровый слой дохлого планктона и прочего биологического и техногенного мусора. На дне были построены города, образовались государства, появились армии субмарин и флотилии пиратов. Ученые делают новые открытия, политики рвутся к власти, работают подводные верфи и заводы. Жизнь продолжается!



Урбанистический пейзаж 27-го века. Под водой созданы мегаполисы, а не отдельные базы. Впрочем, отрисовать строения правильных форм для видеоплаты совсем не сложно. Куда больших вычислительных мощностей требуют дно с его неровной поверхностью и милые кустики водорослей.



Вот так и будут в будущем выглядеть подводные лодки. С таким же успехом этот аппарат мог бы быть космическим истребителем, но рожденный плавать летать не может.

События AquaNox происходят через несколько лет после завершения войны с биороботами в Archimedean Dynasty. Но из восточных морей игрок теперь переносится на запад. Так что Русско-Японского сегуната в игре не будет, но останутся знакомые герои. Главное действующее лицо — Emerald Dead Eye Flint — наемник, вольнодумец, суперкомандир суперсубмарины. Впрочем, подводную лодку Succubus, на которой Флинт заканчивал Archimedean Dynasty, у него как раз угнали. Так что придется для начала поплавать на аппарате, который сами авторы называют «сигарной коробкой с пропеллером». Неспокойно в Неополисе, столице Атлантической федерации. Правительству противостоит набирающее силу новое движение профашистского толка, не утихает война с анархистским государством Tornado Zone, досаждают пираты. А глубоководные работы разбудили древнее и могущественное чудовище — нечто осьминогообразное, размером с пару нефтяных танкеров и достаточно разумное, чтобы иметь одну, но всепогла-

щающую мысль: «Человечество должно умереть!».

Всего предлагается более 30 миссий. Задания разнообразны: kill'em all, разведка, уничтожение определенного корабля или здания в условиях тотального превосходства противника, защита поселений, сопровождение караванов траспортников. Как и в Wing Commander миссии разделяются (или связываются) продолжительными роликами, которые и создают сюжет. Причем, рассказываемой истории отводится при разработке не меньше внимания, чем боевым миссиям. Достаточно сказать, что в сценарии задействовано более 70 NPC.

Игроку доведется поуправлять девятью совершенно разными плавсредствами. Причем каждую субмарину можно и нужно комплектовать, исходя из собственных предпочтений и финансовых возможностей. Ведь наш герой — наемник, т. е. работает не забесплатно. В продаже имеются обычные пулеметы (в том числе многоствольные), плазменные пушки, пассивные и самонаводящиеся мины и торпеды. Кроме средств уничтожения врагов, следует обзавестись сенсорами для их обнаружения. Эти же устройства помогут понять насколько «заметна» ваша собственная лодка. Дело в том, что очень во многих миссиях следует стремиться не обнаружить себя.

Игроку доведется поуправлять девятью совершенно разными плавсредствами. Причем каждую субмарину можно и нужно комплектовать, исходя из собственных предпочтений и финансовых возможностей.

Так что будут и долгие минуты ожидания с выключенными двигателями и перемещения с помощью подводных течений. Реализованы два стиля управления: «симуляторный» — с видом от третьего лица и джойстиком, как наиболее удобным средством ввода, и «шутерный» — вид от первого лица, управление мышью и клавиатурой. Разработчики стараются минимизировать количество команд, отдаваемых с клавиатуры и определяют геймплей как «very Quakish».

Будет поддержка и многопользовательских режимов игры. Пока обещается до 8 игроков в одном мире и стандартные моды: deathmatch, кооперативное прохождение и т. п. Кроме этого в сетевой игре будет таинственное something special, но я не думаю, что авторам удастся создать действительно новый режим сетевой игры. По-моему, все возможные идеи уже кем-то застолблены, а игры отличаются лишь качеством реализации мультиплея.

Для AquaNox создан специальный графический движок — Krass. Его возможности могут впечатлить даже многоопытных профессионалов. Действия происходят под водой, соответственно поддерживаются огромные уровни со сложной архитектурой (дна) и преобладанием открытых пространств. Количество отрисовываемых объектов не ограничено: каждый кустик водорослей, рыба или облако планктона — полноценный объект, а не динамическая текстура. Эффекты цветного света, проходящего сквозь цветную многослойную воду, реальные динамические тени, фотореалистичные текстуры. Перечислять возможные красоты и навороты можно почти до бесконечности. AquaNox станет чуть ли не первой игрой, в которой будут использоваться все (!!!) возможности DirectX 8.0.

Но технологический блеск движка Krass как прожектором высвечивает нищету среднего российского геймера. Далеко не каждый может себе позволить иметь компьютер за три тысячи долларов. А ведь аппаратные требования, приведенные в шапке статьи, заявлены как минимальные! Если вы захотите увидеть AquaNox в полной красе, то вам понадобится



Если вы предпочитаете вид от третьего лица, то придется обзавестись хорошим джойстиком (можно с обратной связью). Для управления мышью более удобен вид «из глаз».



Обратите внимание на тени. Они прорисовываются с учетом реальной освещенности и формы объекта, отбрасывающего тень. Более того, подвижные источники света вызывают движение теней.

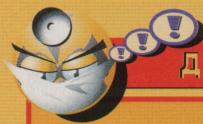


Для AquaNox создан специальный графический движок — Krass. Его возможности могут впечатлить даже многоопытных профессионалов. Поддерживаются огромные уровни со сложной архитектурой (дна) и преобладанием открытых пространств.



Эстет на этом скриншоте увидит красивый свет, а практик — оружейную подвеску. Вооружение корабля можно составлять по собственному вкусу, учитывая задание на предстоящую миссию.





AquaNox наверняка получит кучу призов на всевозможных выставках и вал восторженной прессы. Но все красоты подводного мира будут доступны лишь обладателям суперсовременных компьютеров. Остальным придется довольствоваться возможностями, реализованными для минимальной аппаратной конфигурации. Ведь даже Voodoo 5500, Radeon и GeForce2 упоминаются именно в ее описании. AquaNox, как минимум, на год опережает время!

куда более мощная машина. Как говорил один из героев «Матрицы»: «Пристегнись, Дороти, сейчас на Канзас обрушится ураган!». Процессор — Pentium IV или Athlon > 700 МГц, оперативная память — 256 Мбайт, звуковая плата не хуже SoundBlaster Live с колонками 4–1, видеокарта — 64 Мбайта AGP4X с поддержкой VertexShaders V1.1 и PixelShaders V1.0. Не совсем поняли, что там должна поддерживать видеоплата, и что это за зверь вообще должен быть? Расшифровываю, вам нужен GeForce3 и именно он!

Да, на момент написания статьи этой карточки нет в продаже, но опытные образцы уже созданы инженерами nVidia и им же для анонсирования результатов своей работы выбран AquaNox. Разработчики из Massive Development получили технические спецификации будущего видеомонстра и заранее включили поддержку всех его возможностей в движок Krass. А теперь обе фирмы активно занимаются взаимораскруткой. Одни лепят логотип nVidia на все скриншоты (действительно, очень красивые) из своей будущей игры, а другие предлагают новый тест производительности видеоподсистемы компьютеров AquaMark. Что-то не нравится мне такое маркетинговое решение! Я заранее знаю, какой чипсет должен стоять на видеоплате, чтобы она показала достойный результат в тесте. Я хочу играть, а не убеждаться в слабости своего компьютера (последний частичный апгрейд произведен полтора месяца назад).

Я уверен, что AquaNox будет интересной и изумительно красивой игрой, а GeForce3 — самым производительным видеочипсетом. Но впервые мне хотелось бы, чтобы релиз игры задержали на год, когда ее системные требования будут соответствовать конфигурации просто хорошего современного компьютера, а не монстра с запредельной ценой. MG



Хотелось бы, чтобы релиз игры задержали на год, когда ее системные требования будут соответствовать конфигурации просто хорошего современного компьютера, а не монстра с запредельной ценой.

Паровоз на час

Rails Across America

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Некоторые новые проекты (не будем показывать пальцем, хотя один из них — Rails Across America) сильно напоминают уже вышедшие игры. При таком первом впечатлении весьма трудно заметить даже резкое отличие новичка от предшественника. Именно поэтому на свет появляются игровые журналы (опять-таки не будем показывать пальцем, хотя один из них — MegaGame), которые подробно расписывают, что в мире не бывает двух абсолютно одинаковых игр, сколько бы об этом ни свидетельствовали скриншоты.

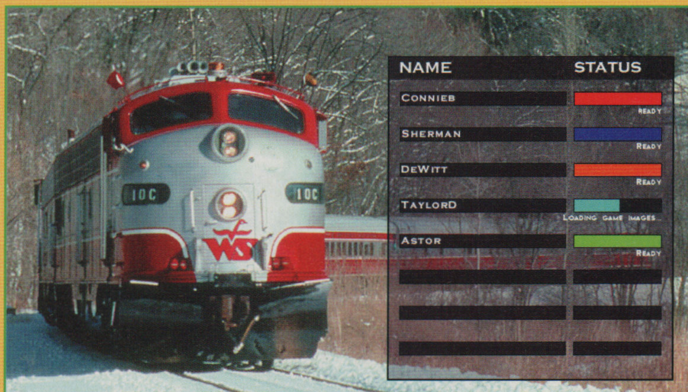
Паспорт

Rails Across America

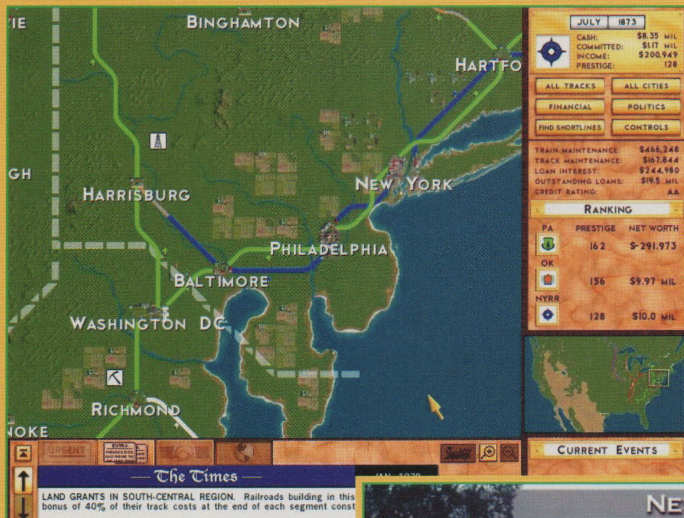
Жанр:	стратегия
Разработчик:	Flying Lab Software
Издатель:	Strategy First
URL	www.flyinglab.com
Дата выхода:	август 2001 г.

Первое впечатление от игры Rails Across America, созданной Flying Lab Software, было однозначным: кому нужен еще один Rail Road Tycoon II? Все, начиная от жанра и заканчивая цветовой гаммой и начертанием шрифта, говорило о появлении клона, попытка которого стать «лучше, больше, сильнее» вряд ли увенчалась бы успехом. Но второе впечатление, основанное на более близком знакомстве с проектом, говорило об обратном.

Игра оказалась совсем другой. Это не симулятор разветвленной железнодорожной сети, где главное удовольствие заключается в наблюдении за поездами и увеличением собственного капитала,



Красивая картинка прямо указывает: если начнете новую игру, сможете отправить в путь вот такой замечательный поезд. Правда, он наверняка затеряется среди множества других.



Конкуренты не спят. Видимо, не хватает людям наших перевозок, вот и построил соперник свою небольшую дополнительную линию. Теперь придется с ним делиться или же просто перекупить новую дорогу.



Бостон — большой город, и сюда сходится множество путей. Некоторые идут аж до самого Тихого океана на другом конце Америки. Но не все пока принадлежат нам, и это досадное упущение нужно срочно исправлять.



а крупномасштабная экономическая стратегия. Главная задача — завоевать уважение людей, а для этого недостаточно только заработать много денег.

Уважение приходит, если ваша компания работает максимально эффективно. Недозагрузка маршрута или его перегрузка — путь к провалу, так что придется следить куда, что и на чем вы перевозите, а также нужно ли это людям. К счастью, игра неплохо разбирается в потребностях населения и готова посоветовать, на чем именно следует сосредоточить свои усилия.

Также можно ублажать людей, выполняя различные срочные задания или достигая значительных успехов, например построить за год самое большое число новых путей, обогнав по этому показателю всех конкурентов, соединить линией оба побережья США или просто стать основной железнодорожной компанией в отдельно взятом регионе.

Начинается все, как обычно, с первой линии, которой вы соедините родной город вашей новорожденной компании и соседний с ним. Для этого достаточно проложить сами рельсы и определить, какой локомотив будет курсировать по маршруту. Если действия разворачиваются в девятнадцатом веке, основными тягачами будут паровозы. В более поздние года им на смену придут дизели и электровозы. Каждая машина характеризуется соотношением количества перевозимого груза и скорости его перемещения, а также эффективностью, отражающей время работы на линии и простоя в депо на профилактическом ремонте.

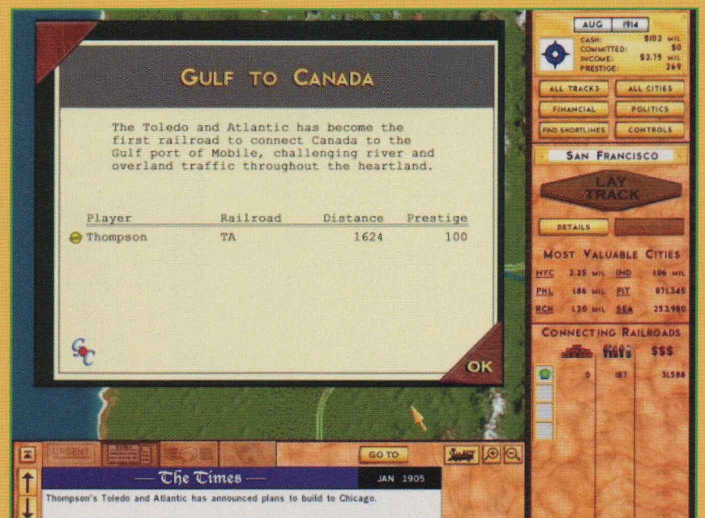
Если спрос на железнодорожные перевозки в районе особенно высок, потребуется увеличить количество локомотивов, работающих на данном участке: если еще не забыли, неудовлетворительная работа транспорта вызовет недовольство населения, и вы потеряете зачетные очки. С ростом числа составов появится новая проблема: поездам станет тесно, и пути будут нуждаться в модернизации. Для этого можно использовать систему сигнальных светофоров, а когда и она перестанет помогать — проложить дополнительную колею.

Будьте готовы и к работе в условиях кризиса. Нехватка денег — частое явление в экономических играх, по крайней мере на первом этапе. Чтобы как-то решить эту проблему, можно взять кредит в банке, но нужно будет следить, чтобы проценты по нему

Будьте готовы и к работе в условиях кризиса. Нехватка денег — частое явление в экономических играх, по крайней мере на первом этапе.

!

На обширной территории США можно по-разному строить свои отношения с соперниками в каждом регионе: где-то жестоко конкурировать, а где-то вместе противостоять общему экономическому врагу.



За хорошее вознаграждение и вечную признательность федеральное правительство предлагает построить дорогу из Канады к побережью Мексиканского залива. Проект дорогостоящий: придется проложить рельсы через всю Америку с севера на юг. Но дело того стоит.





Если верить этой карте, в окрестностях Сан-Франциско очень много ферм. Интересно, разрешат ли их хозяева проложить железную дорогу по своей территории? Это был бы удобный путь.

выплачивались вовремя и в полном объеме. Иначе лучше объявить себя банкротом. Не пугайтесь — это не так страшно: снова дает себя знать новый принцип — уважение превыше денег. Объявив себя банкротом, вы передадите управление своей фирмой государству, которое будет оплачивать все расходы, а вы тем временем соберете средства и вернетесь к работе финансово обеспеченным. При этом никто не останется недоволен: банк исправно получал свой процент, люди и предприятия без ограничений пользовались услугами ваших железных дорог. А вот когда вы дотягиваете до того, что ваше имущество начинают просто распродавать, это вызывает резко негативную оценку и падение рейтинга.

Оформление проекта явно проигрывает прочим современным играм. Никакого 3D, значительная схематизация, но все функционально. Перед глазами игрока — полная карта США от Лос-Анджелеса до Майами и тысячи поездов, доставляющих свою грузы из города в город. Много полезных кнопочек, дающих нужную информацию о текущем состоянии дел. Короче, типичный стратегический экономический симулятор. Но при этом есть красивые фотографии локомотивов, чтобы вы имели представление, что именно скрывается за ползущей по экрану точкой (шучу: при увеличении поезда вполне различимы и можно определять даже тип перевозимого груза). Также добавлено много побочных деталей вроде кораблей, плывущих по океану, или пролетающих по небу птиц. Дополнительно ощущение живого и меняющегося мира создано за счет постепенного разрастания или уменьшения городов, основой которых стали реальные исторические данные.

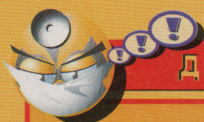


Звуки, по заявлению авторов, аутентичные, то есть подлинные. Видимо, они хорошо побегали, записывая шумы движущихся поездов и гудки всевозможных локомотивов. А может, просто пытаются привлечь внимание — звук для такой игры совсем не главное.

А главное в ней — время. На задания требуется потратить от 45 минут до двух часов — лучший выбор, когда на игры не получается выделять весь день и всю ночь. За такой короткий срок возможности игры делают ее очень насыщенной. Кроме того, почти до самого конца нельзя сказать кто же победит. Шанс остается, если вы не слишком запустили дело окончательно, просто отказавшись от борьбы. Правда, победить резким рывком на финише тоже не удастся — уважение нельзя заработать за короткое время.

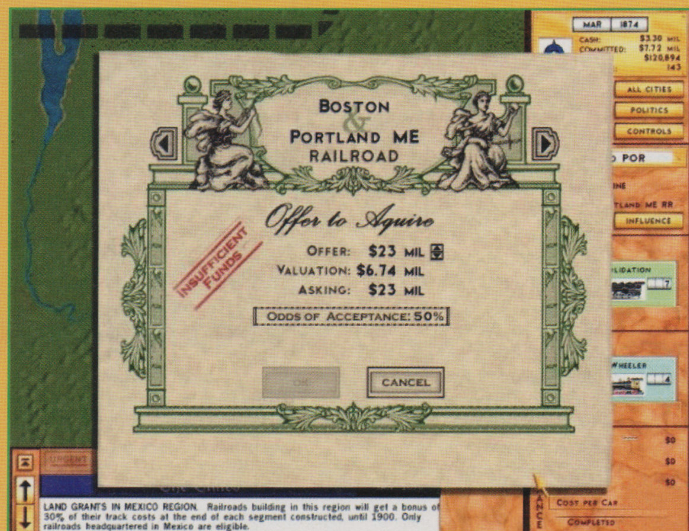
Особенно важны последние замечания для многопользовательской игры. Если бы кто-то однозначно вырвался вперед, остальные просто бы сдались, прекратив сопротивление. Для игры, критерий победы в которой — богатство, это вполне возможно: деньги идут к деньгам, и самый богатый с каждым годом становится все богаче. В Rails Across The America самому богатому труднее всех сохранять оптимальное состояние своей железнодорожной империи, и его постепенно догонят остальные, просто аккуратно выполнявшие свои обязанности и тем самым склонившие на свою сторону симпатии людей. Но самое интересное, что на обширной территории США можно по-разному строить свои отношения с соперниками в каждом регионе: где-то жестоко конкурировать, а где-то вместе противостоять общему экономическому врагу. Это более хитрая система, чем в боевых играх, где нужно просто замочить противника любыми средствами, пока он не замочил тебя.

Вот такая получается игра: похожая на клон, но не он; экономическая, но не про деньги. Для любителей железнодорожных симуляторов — возможность попробовать что-то новое. Остальным, наверное, совершенно ненужная вещь. Хотя по ней можно учить географию, если однажды будете в Америке, очень пригодится. MG



ДИАГНОЗ

Короткая и обделенная вычурной графикой игра для любителей экономических стратегий. Нужно стать железнодорожным магнатом и в тяжелой конкурентной борьбе доказать, что вы о людях думаете больше, чем о деньгах. Побеждает самый уважаемый.



Вот так происходит покупка компании: они нам свою цену, мы им — свою. Согласились — все довольны. Главное, чтоб денег хватило, а не так, как на скриншоте.



На таком экране дается полная информация о состоянии дорог: как они загружены, насколько оборудованы, и сколько стоит перевозка груза. Здесь же можно провести необходимые улучшения, если что-то не в порядке.

PR И ВСЕ, ВСЕ, ВСЕ!

Republic: The Revolution

Сейчас, в наше непростое время всяких 3D-ускорителей, звуковых излучателей плазмы и т. п., нас все время пытаются чем-то ошарашить. Поразить в самое сердце. Пытаются все, от мала до велика, разработчики компьютерных игр. И не понимают они, что если их много, то они как бы творят реальность. То есть если все они делают игры на уровне «суперхорошо», значит, обыденной реальностью являются игры на уровне «суперхорошо». Посему удивить кого-то в такой реальности можно или суперплохой игрой, или же настолько крутой навороченностью, что на фоне общей массы вездесущей крутости она покажется просто яркой звездой. Но и тут встает вопрос. А какими критериями измерять крутость?..

Max von BULL dozer

Паспорт

Republic: The Revolution

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Elixir Studios
Издатель:	Eidos Interactive
URL	www.eidos.com
Дата выхода:	лето 2001 г.

Ожидая какую-либо игру, мы все время слышим о готовящемся чуде, о прелести графического движка, о проработанности деталей, о смысловой направленности, сюжете, искусственном интеллекте... О, как привычны слуху и зрению слова сии! И если лично я их где-то не увижу, я насторожусь. А если увижу, то расценю как какой-то стандарт, который, к сожалению, ничем особенно интересным не выделяется из тонны собратьев.

Так, так, так! Даже и не думайте, что сейчас я назову «Республику» чем-то, подходящим как раз под ту меньшечисленную категорию, на которую я угробил два абзаца. Напротив, это было так, введение, а вот встреченная в интервью с разработчиками фраза «It may be one of the most ambitious games on the horizon to date» не добавила мне оптимизма. Я понял, что в этом превью мне придется, как и положено, стандартно удивляться успехам, повизгивать от щенячьего восторга и т. п. Ох, нелегкая это работа, описать красивое что-то. Но попробую.

Итак, перед нами игра, главной целью которой является удержание власти над республикой. То есть не завоевание какого-то конкретного региона, эта власть у вас уже есть, а ее удержание. Вам, как игроку, предстоит погрузиться в дебри политики, распрей, хитрых ходов типа подкупа и угроз, дабы не начались нежелательные (как будто бывает обратное) беспорядки, а вас попросту не сместили бы. Пуститься во все тяжкие — и только ради того, чтобы поддержать собственный авторитет в глазах населения, ради того, чтобы дать всем понять, что с вами лучше, а без вас... ну, по крайней мере, хуже не будет. Понимаете? То есть придется заняться пиаром во всех его проявлениях — как белым, так и черным.

Из отдаленных обрывков воспоминаний в неясной дымке складывается картинка, подозрительно напоминающая незабвенных Sims'ов... Но нет, какие же это «Симсы», если перед ними надо поддерживать авторитет?.. Но ведь картинка размытая, правда? Впрочем, сейчас немного сгущу краски. Разработчики обещают, что КАЖДЫЙ человек в игре будет обладать собственным характером. Собственными желаниями, возможностями и т. п. Все бы ничего, да только вспомните — перед нами целая РЕСПУБЛИКА! Представляете, каким мощным должен быть AI? Верится, честно говоря, с трудом. Потому что жителей — врать не буду, не помню точное число — обещают ой как много... Ну прямо как сил котенку для игр и роста. Мерить их, кажется, будут на сотни или тысячи... Все эти разнообразные личности будут жить во множестве городов, причем не только в тех, которые вы контролируете, но и в тех, которые вам совсем не симпатизируют, а стало быть, компьютерные умы сообща будут думать над тем, как бы получше досадить своему живому противнику. Может, передерутся...

В игре ожидается и замечательная трехмерная графика, детальная проработка всех пейзажей, улиц, зданий и т. п. А самое смешное, что все вышеперечисленное разработчики намерены впихнуть в 64 Мбайт RAM! (Здесь ваш покорный слуга просто сильно ушиб себе грудь нижней челюстью и теперь вынужден объясняться с женой за непонятный синяк.)

В качестве средства убеждения могут выступать, например, вертолеты, танки и отряды ОМОНа с дубинками! Представляете? И все это в прекрасной трехмерной графике!



Ого! Это они МЕНЯ так изобразили на плакате с надписью «VOTE»? Не похож! Со всей ответственностью! Кстати, а надписи на плакатах — по-русски?! Упс!



Заставка! Стоп, я до сих пор не понял, смеются надо мной или это всерьез. Красная звезда? Революция?! В РЕСПУБЛИКЕ?! Где, говорите, все происходит?

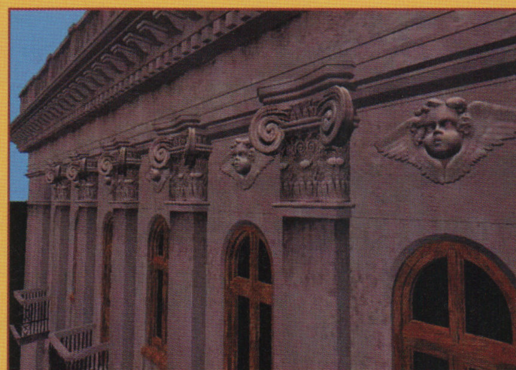




Разработчики обещают, что КАЖДЫЙ человек в игре будет обладать собственным характером. Собственными желаниями, возможностями и т. п. Все бы ничего, да только вспомните — перед нами целая РЕСПУБЛИКА!



А это — очень серьезный аргумент при спорах с другими властолюбцами в борьбе за власть. Мрачные, мерно гудящие, эти «птички» сразу дают всем понять, кто в доме хозяин.



Все равно я не могу поверить, что здания будут также проработаны в самой игре! Это — наверняка рекламный трюк! Только что ж он так на игровой кадр-то похож?..

Однако не будем о семейной жизни, а поговорим об AI, который, как я уже и сказал, намерен оказаться не по-детски развитым. А заодно приправим все это примером непосредственно из самого процесса геймплея.

Вы — игрок. Ваш оппонент — компьютер. И он подкупает священника на вашей территории, дабы поднять свой авторитет в ВАШИХ владениях. Почесав репу, священник берет большую коробку, приносит ее на центральную площадь подконтрольного вам региона и, откашлявшись, начинает громко вещать с импровизированной трибуны. И тут перед нами небольшой пример проявления разницы характеров: реакция толпы, проходящей по площади, будет различной. Как и в жизни: одни, досадливо отмахнувшись, пройдут мимо, другие рассеяно прислушаются и пройдут мимо, третьи остановятся, внимательно прислушаются, затем досадливо отмахнутся, четвертые встанут и начнут с интересом слушать, пятые встанут и начнут высмеивать священника, шестые... седьмые... В общем, каждый отреагирует посвоему. А дальше, видимо, все зависит от высоты вашего авторитета в этой области. Если он опасно низок, то речи священника, искусно пропагандирующие вашу ничтожность, будут встречены громом оваций и приветственных криков. Если нет, то, видимо, священника закидают гнилыми базарами и фруктами.

Возьмем тот случай, когда получилось что-то среднее: часть толпы речи хитрого проповедника привели в восторг, а часть все же достала гнилые фрукты. В народных массах — волнения, все озадачены и размышляют. Нормальному главе области такое понравиться просто не может. Поэтому он обращается к кому-нибудь крутому, формулирует цель, выдает средства и... Случается встреча, во время которой крутой зажимает священника в темном уголке и немножко дает ему в бубен. Священник кричит и отбивается, но остается в... зажатом положении. Здесь игрок может решать, насколько сильным должно быть давление, оказываемое на святошу. Например, если проповедник все еще сопротивляется, то крутой получает указание дать ему в бубен чуть посильнее. После чего, многозначительно хихикая, наш головорез удалится.

Ну и так далее: если, например, проповедник наймет телохранителей, пошлите снайпера, который вполне реально может промахнуться, попав в телохранителя, а потом скрываться от полиции...

Надеюсь, вы не подумали, что политика в игре ведется только на уровне религии? Нет, конечно нет. В качестве средства убеждения могут выступать, например, вертолеты, танки и отряды ОМОНа с дубинками!

Вам, как игроку, предстоит погрузиться в дебри политики, распрей, хитрых ходов типа подкупа и угроз, дабы не начались нежелательные беспорядки, а вас попросту не сместили бы.

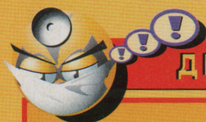
Представляете? И все это в прекрасной трехмерной графике! Причем можно фокусировать внимание как на отдельных участках, так и на Республике в целом; можно приближать и отдалять камеру, глядя то с высоты птичьего, то мышиного полета... Здания прорабатываются до последнего кирпичика, люди, я так понял,— до нитки на шляпе, попашей туда с блузки престарелой леди на балконе шестого этажа. Анимировано в игре почти все, кроме объектов, которые не могут быть анимированы по определению. По секрету скажу, что если в «Республике» сделают мимику каждого человека, соответствующую ситуации, то я — фанат.

Ну что, уважаемые читатели, теперь вы получили мои положенные восторги. Однако вернитесь к началу статьи. Да нет, я имел в виду в памяти! Ну вот. Дошли снова до этого места? Хорошо. Вам не кажется, что игра плавно переходит в тот самый разряд, который затмевает «суперхорошие» и выделяется из толпы гигантов? И еще...

Вас не мучает вполне очевидный вопрос? Меня так просто терзает. И как же все это осуществится?! MG



Ага! А теперь обратите внимание, дамы и господа! Та же площадь, что и на рисунке с плакатами, но с высоты птичьего полета! Красота! Оставим скепсис, действительно красиво!



Дамы и господа, признаюсь честно, мне с трудом верится в осуществимость подобного проекта. Опасаюсь я подвоха, братья и сестры мои геймеры! Честно вам говорю, что если все, что я описал выше, и все, что еще осталось за кадром, окажется правдой, вряд ли любителей стратегий смогут оттащить от мониторов в течение... Ну, думаю, полгода точно...



Наша скрытая камера в данный момент подглядывает за разработчиками, создающими... Что на экране? Выглядит, как цветочный горшок. Похоже, это и есть цветочный горшок! Браво!

Гольф по-мейеровски

Sid Meier's SimGolf

Нет, это не опечатка и не глюк: Сид Мейер, создатель бессмертной Civilization и легендарных Pirates, несколько приуменьшил свой размах, обратившись от бескрайних морей и битв масштаба планеты к мирному и спокойному виду спорта. Но как он это сделал! Даже в такой скромной идее нашлось место большему, чем просто перекатыванию мячика от лунки к лунке.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)



Живописные развалины шотландского замка — визитная карточка этого гольф-клуба. Я бы без колебаний согласился провести время в этом месте, даже не обязательно играя в гольф.

Конечно, вся суть мейеровского воплощения известной игры заключена в приставке Sim, которая не могла появиться просто так: SimCity и The Sims завоевали большую популярность, и репутацию Sim'ов нужно уважать. SimGolf — это не обычный симулятор гольфа, как, например, Links, а, скорее, экономическая стратегия. Первейшая задача игрока — построить красивую и интересную площадку, на которой симсы, жители виртуальных городов, смогут потратить деньги в свое удовольствие.

На начальном этапе денег хватит только на вещи, имеющие непосредственное отношение к гольфу: траву, песчаные ловушки, водные преграды и лунки. С такой площадки больших прибылей не соберешь: симсы будут только играть, а это занятие хорошо не оплачивается. Поэтому следующий этап — постройка дополнительных зданий, предназначенных для более качественного отъема финансовых средств у населения.

Место для строительства можно выбрать из шестнадцати имеющихся ландшафтов, расположенных в пустынях, на тропических островах, в умеренном климате и на океанском побережье. Географически они находятся на Гавайях, в Шотландии, Флориде, Неваде и еще многих известных центрах гольфа.

Как и в других парках развлечений, в SimGolf можно построить разнообразные закусочные, точки продажи хотдогов и напитков, гостиницы и прочие места отдыха от гольфа. Это не только увеличит доход, но и привлечет новых клиентов, которые, впрочем, увеличат доход еще больше.

Поговорим же о тех, чьи карманы будут опустошены в нашем свежесозданном гольф-клубе. Каждый виртуальный игрок в гольф обладает уникальным характером и специфическими запросами. Чтобы все работало эффективно, нужно эти запросы удовлетворять. Одним нравится вкусно поесть и хорошо поспать, другим, преодолевая неимоверные сложности,— загнать мячик в лунку, а третьим — поглазеть на местные красоты. Исходя из этих требований меняется состояние вашей площадки: улучшаются отели, разрабатываются сложные участки, тут и там насаждаются деревья и оригинальные строения. Сделать симсов счастливыми — основная цель игры.

Нельзя также забывать и о поддержании всего построенного в рабочем состоянии. Для этого нужно нанять рабочих, техников, дворников и смотрителей, которые будут по мере надобности устранять проблемы.

Интересно, вы уже задали главный вопрос: а можно ли играть самому? Отвечу, даже если вас это не интересует: можно! Естественно, большой реалистичности в SimGolf не ожидается, но выбрать силу удара вы сможете. За каждое удачное прохождение всех восемнадцати лунок ваш компьютерный игрок получает очки опыта и улучшает свои характеристики. С каждым разом он становится искуснее и вскоре

Паспорт

Sid Meier's SimGolf

Жанр:	гремучая смесь
Разработчик:	Firaxis
Издатель:	Electronic Arts
URL	www.firaxis.com
Дата выхода:	осень 2001 г.



Тропическую карту легко узнать по обилию песка, из которого трудно выбивать мяч, заболоченным участкам, где можно надолго застрять, и пальмам, дающим спасительную тень в этом знойном климате.





Во время игры обсуждаются самые разные вопросы, например что делать с фотографиями с последней вечеринки. Посоветуете человеку?



Пока одни играют, другие предпочитают понежиться возле бассейна с кристально чистой водой (заслуга работников вашего гольф-клуба).

сможет побеждать самых именитых профессионалов. В итоге личное участие в соревнованиях станет еще одним способом получения денег, а слава о турнирах на вашей площадке прогремит на весь мир.

В своем интервью Сид Мейер особо отметил, что важнейшим принципом SimGolf он считает удовольствие от игры. Как все прекрасно понимают, это означает, что графика нового проекта не соответствует понятиям «современная» хотя бы потому, что она не полностью трехмерная. Но поверьте мне и Сиду: не графикой сильны игры! Для SimGolf вполне достаточно красочных спрайтов и вида в три четверти. Ко всему прочему это снижает требования к компьютеру и увеличивает число потенциальных игроков.



А можно ли играть самому? Можно! Естественно, большой реалистичности в SimGolf не ожидается, но выбрать силу удара вы сможете.

А удовольствие приходит от наблюдения, как маленькие фигурки отправляют в голубое небо белые точки-мячики и со знанием дела комментируют происходящее. Оживляют картину и разговоры на отвлеченные темы, например обсуждение игроками каких-то своих проблем, пока игра идет своим чередом.

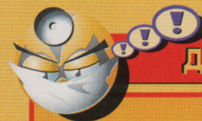
Так что Сид Мейер остался верен себе и даже простенький на первый взгляд проект превратил в насыщенную и многоплановую игру. Для любителей SimCity, Roller Coaster Tycoon и RailRoad Tycoon новый SimGolf — просто клад. А для остальных — возможность приобщиться и влюбиться в этот жанр, не все же в шутеры бегать. Выходит игра осенью, менее чем через два года после того, как идея зародилась, и это тоже хороший знак: SimGolf создавалась легко и вдохновенно, приятно в нее будет и играть. MG



Цветущие деревья кого угодно приведут в восторг. А во время соревнований отвлекут внимание ваших противников, и вы легко станете победителем.



Фешенебельный отель с видом на море привлечет много новых клиентов, которые еще не раз возвратятся в ваши владения потратить большие деньги.



ДИАГНОЗ

Сид Мейер делает гольф, а когда он его делает, гольф получается что надо. Любителей ловить ветер и точно рассчитывать силу удара просьба не беспокоиться: SimGolf — симулятор гольф-клуба, а не самой спортивной игры, хотя лично загнать мячик в лунку тоже дадут.

Назад, в двухмерные пещеры!

Star Wars Galactic Battlegrounds

Интересные вещи творятся с Lucas Arts, но не сказать, что приятные. Пока общее направление игрового мира — окончательный переход в трехмерную графику, у компании движение совершенно противоположное — по крайней мере, в жанре стратегий реального времени. Не так давно вышел Force Commander, игра не слишком примечательная своей графикой (если, конечно, не брать примечательность со знаком «минус»), но по геймплею предлагавшая очень даже неплохие идеи. Она была полностью трехмерной. И вот совершенно непонятное объявление: Lucas Arts создает двухмерную RTS на движке от Age of Empires.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Я ничего не имею против Microsoft (шутка такая) и Ensemble Studios, тем более что Age of Empires с продолжениями разошлась тиражом в несколько миллионов экземпляров. Но помните ли вы, когда это было? Не сейчас, и не после такого крупного успеха предшественника использовать устаревшую технологию. Тем не менее Lucas Arts посчитала возможным не перенять опыт какой-нибудь маленькой фирмы, выпустившей на своем собственном трехмерном движке стратегию, а попытаться выехать за счет громких имен, прошлых успехов и, конечно же, магического сочетания Star Wars.

Грубо говоря, известная, любимая и независимая компания Lucas Arts делает аддон к продукту другой фирмы. Смешно! Но не повод не рассматривать новинку вблизи, тем более что ее выход не за горами. Поэтому забудем о технологической устарелости и посмотрим, что же такого придумали разработчики.

Сюжетная линия Star Wars Galactic Battlegrounds эффективно использует идею движка воевать в разных «веках». Для вселенной «Звездных войн» это означает, что действия основываются на всех четырех вышедших эпизодах саги. Ожидайте появления техники и Торговой федерации, и возникшего через десятилетия Альянса, и непременно Империи.

Игрок сможет выбрать для себя одну из шести рас-цивилизаций (маразм крепчал): Галактическая империя, Альянс за восстановление республики, Вуки, Гунганы, Торговая федерация и Республика Набу (войска которой — королевская гвардия).

За каждую расу вам предстоит пройти уникальную кампанию в соответствии с исторической действительностью выбранного народа. На миссиях предстоит выполнять хитрые задания, не всегда требующие прямого военного решения. В основном это связано с особенностями рас, например Торговая федерация больше заботится о своем богатстве, нежели о доказательствах военного превосходства. Для них важно накопить ресурсы, и именно их объем станет критерием победы.

За каждую сторону в конфликте может выступать до 200 боевых единиц, что позволит наблюдать весьма насыщенные сражения.

Кроме этого, на миссиях встречаются персонажи из «Звездных войн», которые могут быть ключевыми фигурами очередной кампании, а могут просто помогать вам пройти определенную карту. Как бонус Star Wars Galactic Battlegrounds предлагает единственную в своем роде возможность изменить историю. Точно восстановленные по фильму сцены могут развиваться каким-то иным образом, и управление этим процессом возложено на игрока.

Но не только главные герои, но и все юниты в игре, по обещаниям, будут узнаваемы и привычны. Среди них огромные AT-AT, крестокрылые X-Wing'и, стормтруперы, рыцари джедай и т. д. Вот только на действительное соотношение размеров, как было в Force Commander, не надейтесь. Стормтрупер ненамного меньше ребельского танка, а AT-AT — совсем не такая махина, что его ступня легко раздавит дом. А что делать? Ограничения движка.

Паспорт

Star Wars Galactic Battlegrounds

Жанр:	RTS
Разработчик:	Lucas Arts
Издатель:	Lucas Arts

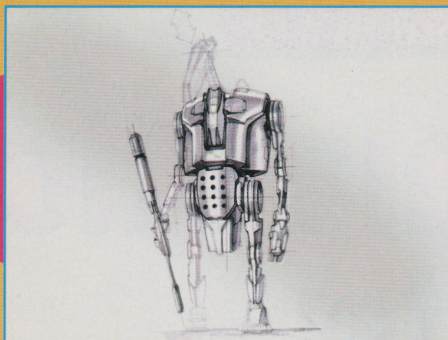

URL www.lucasarts.com

Дата выхода:	осень 2001 г.



Битва в самом разгаре. Транспорты доставляют подкрепления, которые немедленно бросаются в бой. Конечно, на достоверный скриншот это мало похоже: кто же будет строить враждебные базы на таком близком расстоянии?

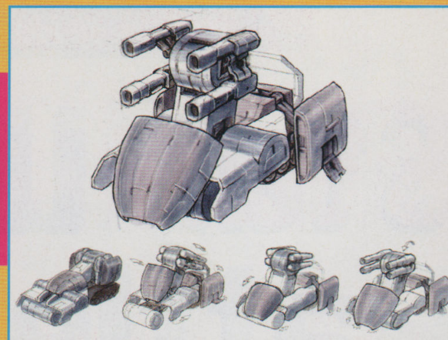




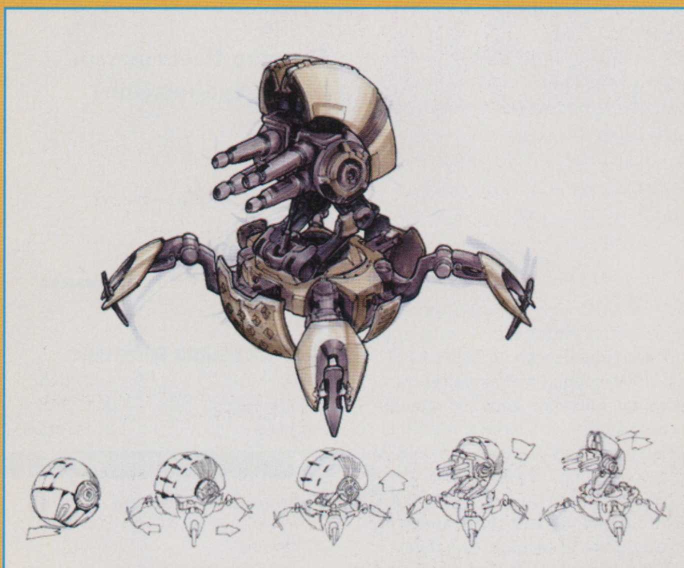
Боевой дроид Торговой федерации. Рисунок показывает, как на экране будет происходить приведение его в боеспособное состояние.



Отрисованный в трехмерном редакторе, солдат повстанцев выглядит неплохо. А его здоровенная пушка пробьет броню практически любого танка. Хотя AT-AT может и не взять.



Еще один вариант раскладывающегося орудия. Приехав на место, эта пушка принимает боевой порядок и начинает обстреливать противника.



Модифицированная дроидека. Не долго думая, художники установили на шасси боевого робота счетверенную лазерную пушку, и получился новый юнит. А что, так всегда и делают: из кучи старого придумывают новое.

Зато количественные характеристики неплохие: общее число типов сухопутных, морских и воздушных юнитов, а также зданий и конструкций превышает три сотни. За каждую сторону в конфликте может выступать до 200 боевых единиц, что позволит наблюдать весьма насыщенные сражения.

Как обычно, для развития игра требует добычи ресурсов. Их четыре типа: пища, углерод, кристаллы и руда. Что такое пища — понятно, ее надо есть. Источник — фермы и домашние животные (банты, нерфы и т. д.). Углерод используется для строительных целей и добывается из деревьев или скал. Кристаллы — аналог золота. На них покупаются апгрейды, а также (интересно, когда прекратятся эти глупости?) джедаи и другие юниты. Последний ресурс — руда — для самых различных нужд промышленности.

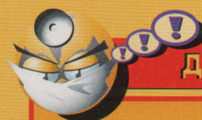
Довольно-таки логично распорядились разработчики расположением ресурсов. Игра разворачивается на разнообразных планетах, и на некоторых из них не может ничего расти или, если говорить о руде и кристаллах, иметься в достаточных для добычи количествах. Поэтому, когда речь не идет о плодородной Набу, более-менее приспособленном для жизни Татуине или холодном, но все-таки обитаемом Хоте, ресурсы появляются особым образом. На космический астероид их доставляют специальные транспорты, в стальном Облачном городе на Беспине они хранятся в раскиданных тут и там ящиках. Хоть за это претензий нет.

Также не намечается недовольных возгласов по поводу звукового оформления. Музыка это наверняка хорошо, а звуков в игре будет в пять раз больше, чем в Age of Empires II. Юниты будут переговариваться, здания шуметь, и все вместе создаст нужное шумовое наполнение.

Star Wars Galactic Battlegrounds появится в продаже осенью этого года. Данный срок заслуживает доверия, поскольку игра практически готова, то есть находится в стадии бета-тестирования. Отработанный движок не должен создавать множества технических проблем, и никакого переноса даты релиза не предвидится. Конечно, некое чувство неудовольства есть, но, как всегда, логотип Star Wars его заглушит, и в этом Lucas Arts всегда оказывается права. MG



Звуков в игре будет в пять раз больше, чем в Age of Empires II. Юниты будут переговариваться, здания шуметь, и все вместе создаст нужное шумовое наполнение.



ДИАГНОЗ

Star Wars Galactic Battlegrounds — гадкий двухмерный утенок среди стаи белых 3D-лебедей. До какого же состояния надо докатиться, чтобы в XXI веке выпускать двухмерную RTS? Вот до такого, в котором сейчас пребывает компания LucasArts. Спасти положение может только ничем не убиваемая любовь фанатов.



Секретная база повстанцев на Хоте. На картинке показан заключительный этап операции, которая, к сожалению для Империи, особым успехом не увенчалась. Главные нарушители спокойствия и порядка в галактике ускользнули.

Солдат удачи: дубль два

Soldier of Fortune II: Double Helix

Пришел, увидел, застрелил. Почти ©.

Надежда Величай aka Pekveninos

Приветствую вас, уважаемые, и тут же спешу порадовать преотличнейшим известием. Но прежде чем услышать его, ответьте мне на один наивный вопрос. Есть ли среди вас такие, кто не помнит сногсшибательного шутера Soldier of Fortune? Ну я так и думала, что если и есть, то их явное меньшинство. Так что ликуйте, геймеры и геймерши, Raven Software совместно с Activision во всю трудятся над сиквелом SoF, которому дано гордое имя Soldier of Fortune II: Double Helix. И, как клятвенно заверяют разработчики, продолжение не только не будет хуже, чем оригинал (этим увы, достаточно часто грешат всевозможные продолжения), но даже переплюнет SoF по всем статьям. Надо признаться, есть ряд моментов, позволяющих почти безоговорочно верить столь смелым заявлениям.

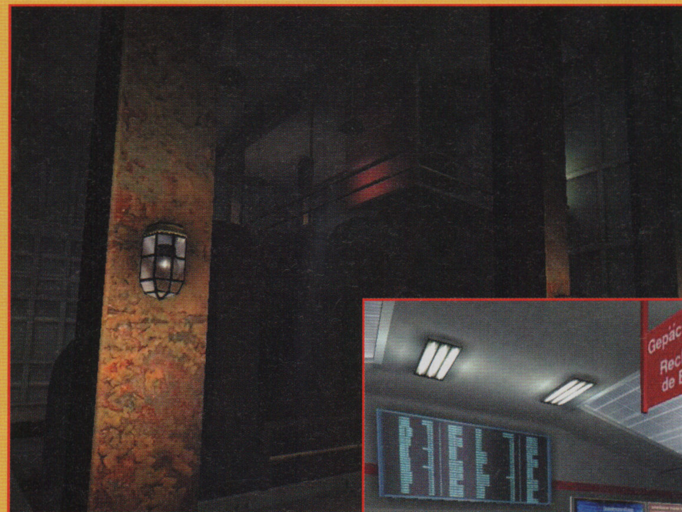
Паспорт

Soldier of Fortune II: Double Helix

Жанр: action
Разработчик: Raven Software
Издатель: Activision


www.ravensoft.com
Дата выхода: конец 2001 г.

Взять хотя бы то, что в SoF2 будет использован движок от Quake III: Arena; это в сочетании со второй версией технологии GHOUL обещает невероятно детализированную двигательную анимацию: наиболее приближенные к реальности движения персонажей и изображение 30-пиксельной зоны повреждения, в результате моделирование этих самых повреждений получится сверхреалистичным. А для создания искусственного интеллекта компьютерных противников будет использован ICARUS AI из Elite Force. Это, конечно, позволяет предположить, что противники будут на редкость сообразительными и опасными. Что же, для того и существуют игры в жанре action, чтобы устраивать встряску нервам.

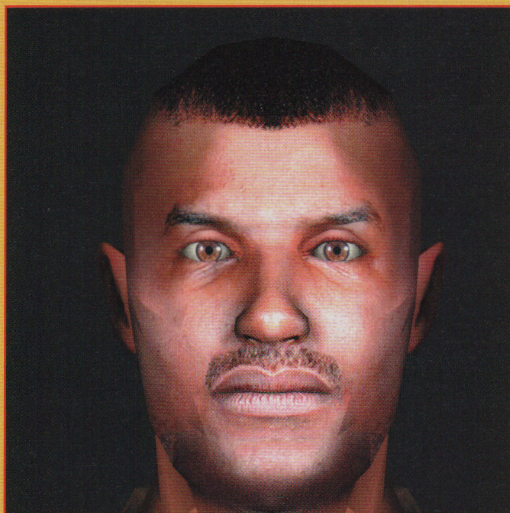


Производители заверяют, что они взяли все самое лучшее из SoF и привнесли новые, совершенно особенные детали, поднимающие игру на иной, более качественный уровень. Так SoF2, оставаясь в рамках стиля action, все же несет в себе некоторые элементы командной тактики, на которую обращается больше внимания, чем в предыдущей игре. В сиквеле будут присутствовать ряд командных миссий, в которых примут участие и несколько контролируемых AI наемников. Теперь они вместо подтверждения ваших приказов подадут вашему персонажу молчаливые условные сигналы руками, давая понять, каким будет следующее движение. Кроме того, в Soldier of Fortune II будет обращено большое внимание на вооружение персонажей. Увеличится количество видов оружия, реально существующего в настоящее время, и станет меньше футуристических моделей, придуманных разработчиками, что, без сомнения, добавит реали-

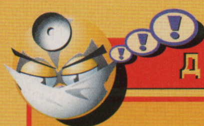


Ну и где мой багаж? Нет, я вас спрашиваю, мне долго ждать? Что значит предъявите квитанцию? Я вам сейчас предъявлю, ой предъявлю, мало не покажется. Или перейти на более весомые аргументы?





Вы посмотрите, какой красавец. Ну и что, что уши такие и щетина трехдневная, зато какие глаза! Прямо зеркало души. Знать бы еще, что в этом зеркале отражается.



Ну что же, горячие поклонники Soldier of Fortune, ликуйте, грядет сиквел, который, судя по обещаниям разработчиков, переплюнет оригинал по всем статьям. Хотелось бы верить в эти смелые заверения, тем более что из того, что мы уже можем лицезреть в данный момент, следует, что у нас есть на это все основания. Остается только дождаться релиза и убедиться самим.

стичности. Игрок сможет еще и оснастить свой арсенал всевозможными дополнительными примочками, такими, как: глушители, гранатометы, оптические прицелы и осветительные ракеты. В целом ожидается до четырнадцати различных типов оружия и до десяти типов гранат, включающих в себя винтовку M4 и гранату M203.

Основная тема SoF2 о новой террористической организации, разработавшей убийственный вирус и угрожающей использовать его во вред всему человечеству. Военные и правительства строят планы по обезвреживанию террористов, но именно вам вместе с командой предстоит спасти мир от нависшей над ним угрозы (естественно, за соответствующее вознаграждение). В игре вновь появятся John Mullin и Madeline Taylor and Sam Gladstone, уже знакомые вам по первой части. Кроме того, в SoF2 появятся миссии с использованием вертолетов, грузовиков и другой техники. В самой игре предусмотрены десять миссий по пять-десять уровней в каждой. Проходить они будут в таких различных местах, как Колумбия, Иордания, Гонконг и Камчатка. Виды местности наиболее приближены к истинному положению вещей. Кроме того, ряд миссий повторяет подлинные события, что добавит реалистичности и, конечно, занимательности в процесс игры.

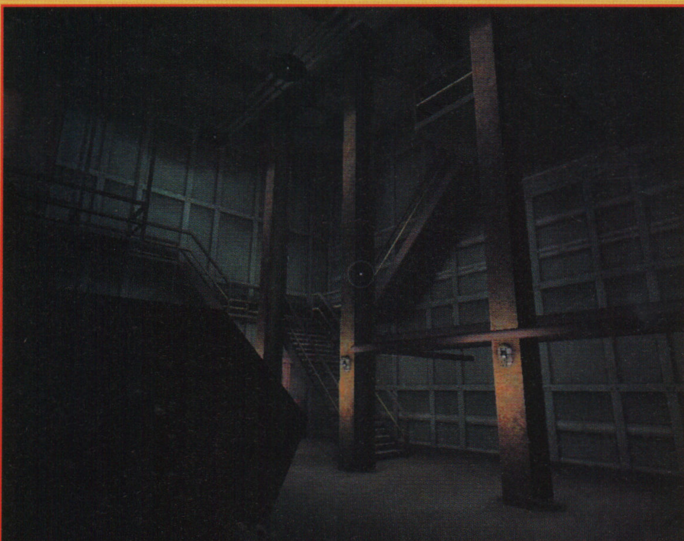
В игре присутствует генератор собственных миссий со средствами для создания собственных пейзажей, на которых вам сподобится порезвиться в погоне за солдатской удачей.

Что же касается графической стороны Soldier of Fortune II, то разработчики обещают нечто отличное от уже имеющегося на рынке шутеров и выделяющееся рядом достоинств. Окружающие пейзажи предполагается сделать по возможности реалистичными. Конечно, каждому геймеру придутся по душе полностью трехмерные леса, качающаяся от ветра трава и высокодетализированные текстуры. Кроме того, сами персонажи будут выполнены наиболее реалистично. Так, следует отметить полностью трехмерное изображение человеческих глаз и натурализированные движения век. При создании моделей персонажей будет использовано около трех тысяч полигонов, а при создании моделей оружия до пяти тысяч. Надо признать, что цифры впечатляют. Представьте себе, как же должна понравиться геймерам сама графика. Это уже не игра, а произведение искусства. Дай бог, чтобы все обещания были выполнены в полной мере, тогда нас ждет нечто настолько великолепное, что просто дух захватывает.

Разработчики заявили SoF2 как single-playing game, добавив большую ложку дегтя в огромную бочку меда своих обещаний и ожиданий геймеров. Это означает, что мультиплеера в оригинальном сиквеле не предусмотрено, что можно, да и нужно расценить как минус. Правда, в игре присутствует генератор собственных миссий со средствами для создания собственных пейзажей, на которых вам сподобится порезвиться в погоне за солдатской удачей. Но что это в сравнении с отсутствием многопользовательского режима? И даже то, что авторы не исключают вероятности появления мультиплея в последующих обновлениях, способно лишь подсластить пилюлю. Честно говоря, больше всего в шутерах я ценю именно мультиплеер и думаю, что не одинока в этом своем мнении. Во всяком случае, из явных минусов в продукте, который нам предстоит увидеть на рынке в конце этого года, лично я могу отметить только то, что в нем присутствует лишь режим синглплея. MG



Раз-два — кто-то заберет тебя! Три-четыре — закрывайте дверь в квартире! Пять-шесть — кто-то всех вас хочет... Ой, что это я? Правда, пейзажик располагает к подобным измышлениям.



Тихо как, темно и страшно. А вдруг там наверху кто-нибудь притаился? Да нет, обязательно притаился, а я как дурак туда полезу, да? А ведь и полезу, и найду того, кто притаился, и вот тогда мы похохочем.

Disco-Scorpio
(Скорпион дискотек):
Бокал: Зомби
Компоненты:
- ром Bacardi светлый — 25 мл;
- ром Bacardi темный — 25 мл;
- бренди Courvoisier — 25 мл;
- ликер Triple Sec — 25 мл;
- апельсиновый сок — 50 мл;
- лимонный сок — 25 мл.

Украшения:
палочка для помешивания, долька лимона, кружочек киви, кружочек апельсина, коктейльная вишня



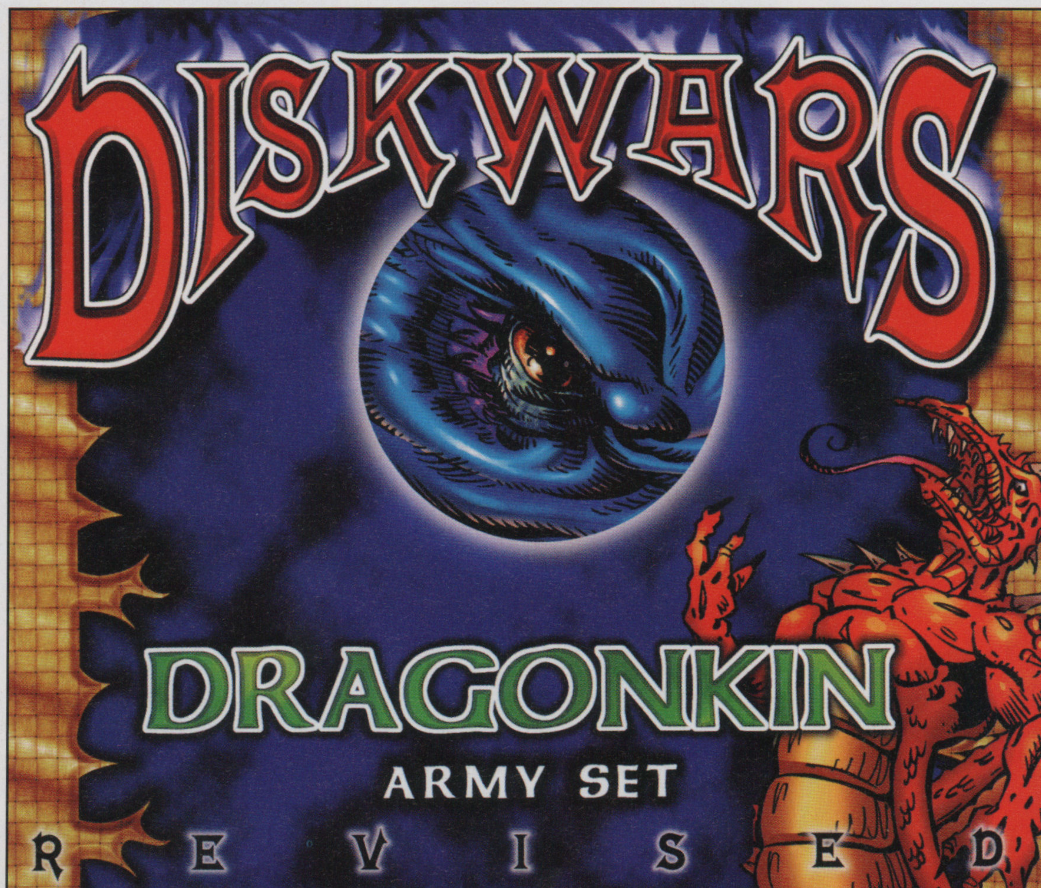




Что используется для организации некомпьютерных настольных игр? Карты (как игральные, но с разными картинками), кубики, бумага и ручка, поверхности (большие листы, как город

Война

Lady Alice, Nick A. Skokov



Поскольку сама игра достаточно проста для понимания и изучения, то мы не будем предварительно описывать вам, что это и о чем, а расскажем о ней именно в той последовательности, в которой мы сами с ней знакомились. Сначала прочли правила, попутно рассматривая кружочки, а потом поиграли.

При большом желании играть в Diskwars можно, конечно, и в одиночку, но в этом случае потеряется львиная доля удовольствия от игры. Если же, как и предусматривается разработчиками, игроков наберется несколько человек, то на счет порядка их действий существуют несложные правила.

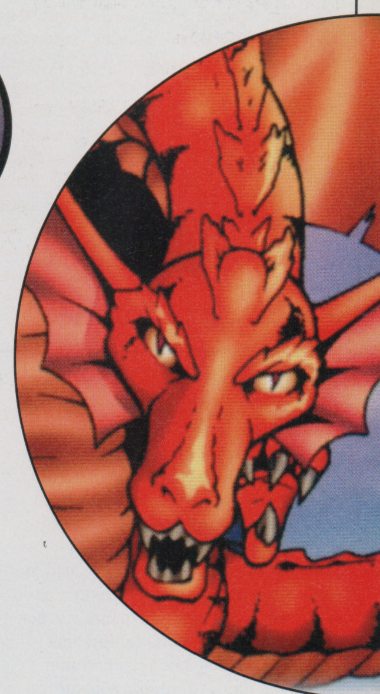
Правила

Весь игровой процесс в Diskwars разбит на ходы и их фазы, во время каждого из которых только один из игроков считается активным и имеет приоритет действий над оппонентами. Зачастую его противники вообще не могут ничего делать, пока текущий полководец не закончит всех своих манипуляций. Далее ход передается игроку, сидящему слева (как, например, это проис-



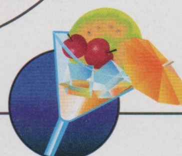






в монополии или местность в BattleTech). Сегодня мы расскажем вам об игре от компании Fantasy Flight Games, где в качестве основных игровых элементов используются картонные диски различного диаметра.





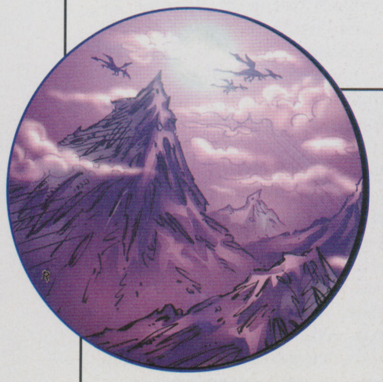
картонных кружочков

Наборы армий

По информации на сайте игры www.diskwars.com, в продаже есть пока восемь наборов армий для игры:

- ***Dragonkin***
- ***Farrenghasts Undead***
- ***Knights of Falladir***
- ***Lotharia Elves***
- ***Orcs of The Broken Plain***
- ***Dwarves of The Red Anvil***
- ***The Uthuk Yllan***
- ***Acolytes of Timorran***

Вскоре обещается выпуск дополнительных наборов.



ходит в преферансе), и так далее по кругу. Впрочем, прежде чем описать, на что похожи ходы и фазы игры, мы расскажем о том, что представляют собой собственно игровые объекты — то есть те фишки, которые вы приобретаете в упаковке Diskwars.

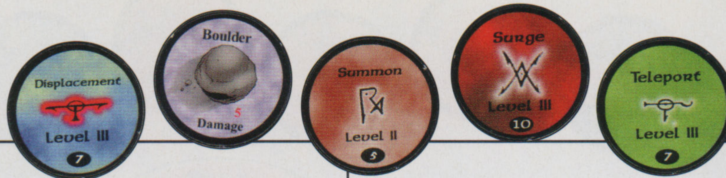
По большому счету для игры в Diskwars вам не потребуется ничего, кроме набора фишек. В нем вы найдете несколько солдат для вашей будущей армии, а также ряд вспомогательных маркеров, которые рано или поздно, но пригодятся на том или ином этапе игры. Еще полезно было бы обзавестись линейкой с дюймовой разметкой, потому что с ее помощью подчас придется вычислять расстояния между фишками на игровом столе. Никаких специальных карт местности с разметкой в Diskwars, в отличие от многих других настольных игр, не требуется. Оно и хорошо: в отличие от тех же Warhammer или BattleTech, наш пациент не слишком бережно относится к игровому пространству и нуждается, как минимум, в обеденном столе. Особо навороченные сценарии приходится разыгрывать на полу.

Сами фишки бывают трех типов, из которых подавляющее большинство составляют Существа (Creatures). Это костяк вашей армии, основное средство победы, а также и потенциальный объект для коллекционирования, потому что разрисованы фишки вполне приятно.

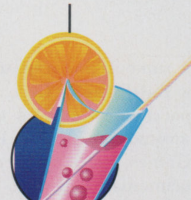
Существа

На фишке Существа напечатана вся информация, которая может пригодиться игроку как в процессе битвы, так и на других этапах. Во-первых, это название Существа, по которому оно будет идентифицироваться. Ниже указывается его стоимость в так называемых «баллах рекрутирования». О них речь пойдет позже, скажем пока только то, что эта величина потребуется вам еще до начала игры при формировании своей армии. Далее, каждое Существо обладает определенной скоростью (что-то типа movement points из компьютерных пошаговых стратегий). Если у фишки есть какие-то особые способности,





Ба, знакомые все лица!
По некоторым моментам игры и описанию заметно, что Diskwars делала компания людей, хорошо знающих и любящих Magic the Gathering. Почему? Во-первых, правила игры написаны четко, понятно, с явным разъяснением всех двусмысленностей (в отличие от такой, например, игры, как Legend of Five Rings, где базовые правила оставляют кучу двусмысленностей). Во-вторых, эффект некоторых заклинаний, например Surge. Оно гласит: «Interrupt: только что сыгранное оппонентом заклинание аннулируется. С помощью Surge нельзя отменить другой Surge.» В-третьих, в игре встречаются и многие другие свойства существ из Magic, например first strike (первый удар). В-четвертых, тут в полной мере реализован механизм посыпания игрового стола конфетти, к которому кто-то так стремился еще в Magic в картах Chaos Orb, Land Fall и некоторых других.



которые может активировать ее владелец, это указывается под ее названием. Само собой, каждый солдат вашей армии обладает параметрами, описывающими силу его атаки и надежность защиты. Эти числа пишутся наверху каждого диска, их три.

Почему три? Да потому, что по замыслу создателей Diskwars одно и то же Существо по-разному ведет в защите и нападении; как нам показалось после изучения нашего набора фишек, обычно повреждения, наносимые в момент атаки, выше. А вот защита у Существ всегда одна и та же, независимо от их текущего состояния. Впрочем, все эти параметры могут быть модифицированы непосредственно во время игры разнообразными сторонними эффектами.

Заклинания

Однако одними Существами фишки Diskwars не ограничиваются. Существует два других вида дисков — Заклинания (Spell Disks) и Земли (Land Disks). То, что Заклинания тоже круглые,— не больше, чем дань общему игровому дизайну, где все круглое. Физически они в игре не участвуют и служат только для учета находящихся под контролем игрока магических средств. Фишки Заклинаний маленького размера, и текст, описывающий создаваемый ими эффект, на сам диск не влезает; для этого к своду игровых правил прилагается список всех Заклинаний. А на фишке написано только его название, уровень, а также цена в тех самых «баллах рекрутирования». Все Заклинания — одноразовые, будучи однажды сыгранными, они навсегда удаляются из игры.

Земли

Земли же, наоборот, остаются на поле боя до самого конца сражения. Фишки, их изображающие, больше по размеру, чем обычный диск Существа, и это неспроста. Очень часто предлагаемые разработчиками сценарии в качестве условия победы требуют, чтобы войско одного или другого игрока первым достигло, взяло под свой контроль или удерживало бы в течение какого-то времени определенную локацию, обозначенную Землей. Вообще-то любое Существо, которое хотя бы частично пересекается с фишкой Земли, считается находящимся внутри ее. Однако для эффективной обороны всей ее зоны часто приходится вводить внутрь Земли всю свою армию и располагать ее по диаметру.

Что нас порадовало в правилах
Правила отличаются высокой четкостью, внятностью и подробным разъяснением всех двусмысленных моментов. Возможно, многие посчитают, что такая детализация и не всегда нужна, но игроки в Magic сразу поймут, что это как раз то, чего так не хватает во многих играх от других разработчиков и даже в более ранних творениях Wizards of the Coast. С точки зрения игроков в Magic the Gathering, нет ничего хуже, чем двусмысленные правила, приводящие к тупиковой ситуации, когда противники могут в течение часа доказывать друг другу, кто более прав.

У Земель нет «баллов рекрутирования», но игроки перед началом битвы должны договориться о том, сколько Земель может выложить каждый из них (не считая при этом тех, которые положены по сценарию, их надо выкладывать в любом случае, а если у вас нет подходящей фишки, то разрешается просто вырезать «болванку» из чистой бумаги). Земля как таковая не принадлежит никому, но может оказывать серьезное влияние на ход предстоящего сражения. Кстати, все эффекты от различных Земель — это дополнительное правило, не входящее в базовый набор правил, так что его можно и не использовать.

Таких «стратегических» типов Земель в игре насчитывается шесть:

- **Лес**. Густая чаща, которую изображает эта фишка, предоставляет всем отрядам, находящимся внутри ее, прекрасную защиту от всякого рода стрелкового оружия — вне зависимости от того, ведется ли огонь снаружи или вражеский гоблин с самострелом притаился за кустом в том же самом лесу. Кроме того, лес — барьер на пути стрел, и через него стрелять запрещается. С другой стороны, продираться по узким лесным тропам увешанной доспехами армии очень непросто, поэтому все сухопутные части внутри леса движутся с самой медленной скоростью. Если же ваше Существо умеет летать, то лес ему не преграда.

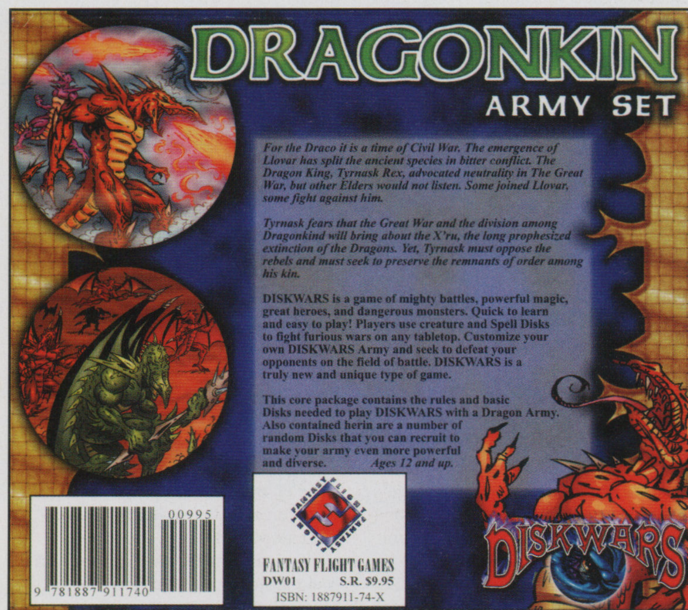


- **Озеро**. В Diskwars нет водоплавающих Существ (пока, по крайней мере), поэтому через водную преграду перебраться не удастся. Встретив на своем пути озеро, отряду придется обходить его по берегу. Летающим юнитам правила разрешают пересекать водоем по воздуху, но не останавливаться над ним. Впрочем, эффекты Заклинаний или способностей других Существ могут переместить фишку внутрь озера.
- **Горы**. Эта Земля — естественный защитный барьер. Существа, передвигающиеся по земле, преодолевают горные массивы с большим трудом и не могут вступать на их территории в схватку с летающим противником. Зато и стрелять через горы не удастся. Эту Землю можно устанавливать, например, для защиты своей базы.
- **Руины**. Остатки былых военных укреплений, встречающиеся в мире Diskwars, идеально подходят для организации засад, особенно с участием стрелковых подразделений. Когда какой-либо лучник ведет огонь с территории руин, радиус его поражения автоматически увеличивается на 6 дюймов. Да и обычные Существа, окопавшиеся в их стенах, получают бонус +2 к повреждению, наносимому ими в состоянии обороны. Через руины нельзя стрелять.
- **Выжженная долина**. Так как в мире Diskwars во время сражений интенсивно применяется боевая магия, земли изобилуют такими вот участками, опустошенными губительными заклятиями. В результате сама атмосфера этих долин становится антимагической; любое Заклинание здесь, а также в радиусе 6 дюймов вокруг автоматически нейтрализуются, поэтому игрокам запрещено кастовать, находясь внутри долины, или же избирать мишенью своего Заклинания находящегося под ее защитой противника. Впрочем, для спеллов, пролетающих через долину насквозь, препятствием она не становится.
- **Храм**. Эти Земли могут быть как добрыми, так и злыми. Если речь идет о Храме Добра, то все находящиеся на его территории добрые Существа получают дополнительные бонусы: +1 ко всем боевым характеристикам. Злые же отряды, наоборот, модифицируются в обратную сторону. Соответственно, если это Храм Зла, то все наоборот.

Из рассказа о Землях вы, наверное, уже почерпнули немало новых терминов, описывающих различные детали игры. Остановимся на них поподробнее.

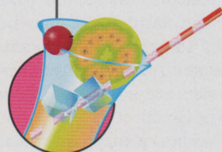








Купил один стартер — им и играй?
Как и в Magic the Gathering, получив один стартер или преконструктед набор, нельзя составить полного представления об игре, так и в Diskwars довольно сложно понять всю игру, имея на руках лишь один army set. Тем не менее играть даже вдвоем одним комплектом вполне возможно, хотя вы можете лишиться части игровых моментов. Например, в наборе доставшемся нам — Dragonkin — нет ни одного spell-caster'а, хотя есть много спеллов.



Итак, каждое Существо может быть либо пешим, либо летающим. Пеший юнит передвигается по игровому полю самым обычным для Diskwars способом — переворачиванием. В зависимости от того, какому числу равна его скорость, столько раз во время своего хода и может владелец перевернуть Существо. При этом направление движения не только выбирается по собственному желанию, но и может быть изменено посередине перемещения. Можно не использовать все полагающееся фишке количество переворотов или вообще оставить ее на месте. Если во время движения Существо наткнулось на любое другое (без разницы свое или вражеское), то оно немедленно останавливается. То же самое происходит, если на его пути встанет замедляющая передвижение Земля, например Лес или Горы. Летающие отряды, напротив, могут двигаться над любыми пешими дисками, но в тот момент, когда их путь на этот ход окончится, они считаются опустившимися на землю со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Очень важную роль в Diskwars играет принадлежность Существа к тому или иному лагерю. Так как общая сюжетная завязка вводит нас в мир непримиримой борьбы добрых и злых сил, то и каждая фишка-солдат будет относиться либо к Злу, либо к Добру. Это можно определить по цвету каймы каждого диска: зеленым цветом помечены хорошие, черным или красным — плохие. Бывают и нейтральные Существа, их цвет — голубой. Одним из основополагающих правил является запрет на совмещение светлых и темных отрядов в рамках одной армии.

Другим интересным моментом является принадлежность того или иного Существа к определенной фракции, но для пояснения этого правила надо рассказать о способе комплектации вашей армии. Помните, мы говорили о «баллах рекрутирования»? Так вот, перед началом битвы игроки определяют, сколько таких баллов полагается каждому из них; в том случае, если разыгрывается стандартный сценарий, это число определено заранее. Далее, каждый полководец начинает отбирать фишки в свою армию, вычитая их стоимость из общей суммы. Так как каждое Заклинание тоже обходится игроку в какое-то количество баллов, обычно начинают именно с них. Оставшиеся очки идут на вербовку солдат, и тут-то и действует правило фракций.

В Diskwars их девять: эльфы, рыцари, аколиты, гномы, орки, нежить, драконцы, а также Утук Иллан и Махким. Не менее половины вашей армии должно принадлежать к одной и той же фракции (Заклинания, разумеется, фракционной приверженности не имеют). Как вариант можно собрать себе войско, вообще не принадлежащие ни к какой фракции. Помимо обычных Существ, в каждой фракции присутствуют и особые фишки — Герои, которые заметно круче простых солдат. Однако, если вы решите добавить себе в армию такого молодца, то в этом случае придется выкинуть из нее членов всех других фракций. Само собой, двое Героев в одной армии не уживутся.

Есть и пара других ограничений. Например, если фишка Существа помечена как уникальная (unique), то вы не сможете использовать в своей армии более одной ее копии. Другие диски считаются ограниченными (limited), и на них в этом случае написано, сколько таких Существ можно завербовать одновременно.



Заклинатели

Заклинания в игре кастуются не самим игроком, а опосредуются через специальных Существ, которые располагают свойством «волшебник» (Spellcaster). Это связано с тем, что большинство колдовских эффектов имеет свою сферу действия на игровом поле. Таким образом, вам придется постоянно подтягивать своих волшебников поближе к эпицентру событий, но в то же время заботиться о его защите, потому как маги — не самые живучие юниты в игре... Не любой волшебник в силах произвести все заклятия, которые содержатся в вашей магической книге. И Заклинания, и Существа-кастеры относятся к одному из трех уровней: колдун 1-го уровня может произносить спеллы только 1-го же уровня; если у него 2-й уровень — то спеллы 1-го и 2-го уровней и так далее. Если на столе под вашим контролем не остается ни одного волшебника подходящего уровня, то произвести Заклинание не удастся.

Атаки на расстоянии

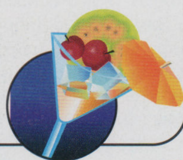
Некоторые Существа могут атаковать на расстоянии, используя стрелковое оружие. В Diskwars присутствует несколько его типов, которые различаются дальностью ведения огня (обычно от шести дюймов до одного фута) и наносимым повреждением. Эти данные можно узнать из соответствующих таблиц в правилах. Сам же процесс стрельбы представляет собой незабываемое зрелище!



Итак, игрок решил активировать своего лучника, чтобы напасть на стоящий неподалеку отряд противника. После объявления о своих намерениях он берет линейку и проверяет, долетят ли стрелы до врага. Если в этом ему повезло, то он достает токены, изображающие стрелы (совсем маленькие диски) в количестве, указанном на диске стрелка, кладет их на неиспользуемую в текущей игре фишку (хотя, по большому счету, подойдет любое похожее тело), располагает ее на высоте одного фута (30 см) над зоной обстрела и переворачивает. «Стрелы» падают вниз, и все Существа, на которые они попадают, получают повреждения, указанные на токенах. Если в поле огня случайно попался свой собственный диск, то ничего не поделаешь — пуля, как говорится, дура и своих от чужих не отличает. В случае летального повреждения попавшая под обстрел фишка выбывает из игры.

Диски vs. карты

Явным недостатком дисков, в сравнении с картами, является их гораздо меньший размер, из-за чего на многих из них, в первую очередь на заклинаниях, написано только название, уровень и стоимость. О том, что делает каждое заклинание, приходится читать в правилах. Конечно, со временем вы запомните их смысл, но все же это менее удобно.



Чаще же всего в Diskwars Существо погибает в результате непосредственного сражения с другими такими же фишками противника. Бой начинается тогда, когда один из солдат во время движения заползает (частично или полностью) на противника. В этот самый момент дальнейшее движение прекращается, и игроки приступают к подсчету повреждений. Если ни одно из участвующих в бою Существ (а их может быть и намного больше двух) не обладает какими-то модификаторами или особыми способностями, то они одновременно наносят друг другу полагающийся по их статусу урон. Если таковой превосходит защиту существа, то оно убывает из игры навсегда.

Структура хода

Ход в Diskwars состоит из пяти основных этапов:

1) Получение подкреплений. В зависимости от конкретного сценария игрок либо выкладывает всю свою армию на поле боя сразу, либо частями. В последнем случае новые фишки в игру вводить можно только на этом этапе; само собой, на первом ходу подкреплений получить невозможно. Все существа в любом случае выкладываются в пределах стартовой позиции игрока.

2) Этап активации. Активаций в Diskwars считается совершение фишкой любого действия: движение по полю, использование своих специальных возможностей и т. п.

3) Этап стрельбы. Тут происходит то самое разбрасывание токенов с высоты при условии, конечно, что в живых осталось хотя бы одно способное на это Существо.

4) Боевой этап. Непосредственная фаза расчета получаемых повреждений.

5) Удаление каунтеров. В конце каждого хода с фишек убираются все очки повреждений, так что в новый круг битвы они входят с новыми силами.

Изучив правила, мы решили попробовать на собственной шкуре, как можно играть в диски. Для этого мы использовали один предоставленный нам компанией «Саргона» набор армии под названием Dragonkin.

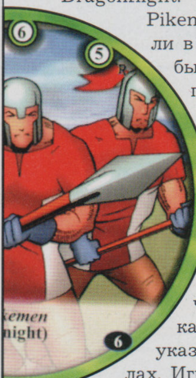
Приготовления к игре

В первую очередь вам понадобится много свободного места на относительно ровной поверхности. Ввиду того, что войска реально передвигаются по игровой плоскости, например по столу,— расстояние между точками, где расположены ваша армия, армии противников и другие ключевые позиции, должно быть, как минимум, два фута (60 см). Таким образом, даже для самого примитивного сценария нужен стол длиной не менее полутора метров, если вы будете сидеть с торцов. Если игроков больше двух, то, на наш взгляд, наиболее подходящей поверхностью будет большой ковер на полу, если у вас, конечно, нет круглого обеденного стола диаметром метра полтора-два.

Как и при игре в Warhammer, кроме дисков и различных маркеров, входящих в комплект, следует запастись линейкой и хорошим глазомером. Последний необходим потому, что по правилам игры вы не имеете права измерять расстояние при выборе цели. Так что ситуация, когда ваши эльфийские лучники намереваются стрелять по пролетающему невдалеке дракончику, но оказывается, что они не достают до него на сантиметр, вполне реальна.

Пример игры

Первым делом мы разложили всех доставшихся нам монстров на кучки. Получилось. Два самых больших — Firborg The Giant и Dooru Dragon. Оба нейтральные. Все остальные существа, за исключением одних Pikeman, это красные дракончики — три огнедышащих Ballisters, четыре маленьких Drake Warriors, два Drallus Wurm и пара летающих Dragonflight.



Pikeman'ов отложили в сторону, чтобы не нарушать правило и не группировать злых и хороших в одной армии. Остальных существ мы поделили поровну — по числу очков, как это было указанно в правилах. Игрок А взял выглядящего очень крутым гиганта и много самых мелких дракончиков по три очка. Игрок В взял самого большого дракона и всех дышащих огнем драконов. Поделив остатки пополам, мы расставили свои армии в углах стола и приступили.

Играли самый примитивный сценарий — захватить гору посередине. Так как размер стола был недостаточен, чтобы поставить гору точно на полдороги, и она была чуть в стороне, то до нее так никто и не добрался. Оба игрока ринулись со своими армиями друг на друга в стремлении быстрее выяснить, как работает combat. Сначала вперед рванули самые большие существа, потом за ними догоняя или опережая, в зависимости от скоростных характеристик, потянулись все остальные.

Через пару ходов армии встретились, и началась драка. Поскольку сначала все ходят, а уж потом наступает следующая фаза, то на столе тут же начали выстраиваться многоярусные «бутерброды» из существ. Происходило это так: игрок А нападает своим дракончиком на существо противника, его же оппонент в свою очередь наезжает другим своим существом на напавшее в надежде завалить его раньше, чем оно убьет его более слабого монстра под ним. Причем «бутерброд» (при наличии еще неходивших существ вокруг) может продолжать расти вверх.

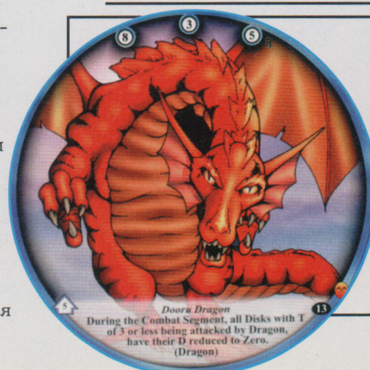
После первого же сражения полегло по два существа с каждой стороны. А после того, как на следующем ходу померло еще по паре, стало ясно, что, несмотря на всю крутость и достоинства, при нашем уровне стратегической и тактической подготовки выигрывает банальный численный перевес.

Так что игрок А, набравший побольше мелких дракончиков, вышел победителем, несмотря даже на то, что его самый крутой гигант практически бездействовал и лишь пугал видом, будучи придавленным каким-то другим существом противника.

Выводы

Скорее всего, в игре Diskwars есть стратегические и тактические тонкости, но сначала она кажется достаточно примитивной. Так что, на наш взгляд, играть в нее лучше всего вмногером в качестве развлечения, чтобы посмеяться. Так же игра будет интересна детям любого школьного возраста. Как и с картами Magic the Gathering, большое удовольствие доставляет графика и изучение особенностей существ на дисках.

Редакция выражает благодарность центру настольных игр «Саргона» www.sargona.ru за предоставленную игру и информацию. MG



корпоративный портал

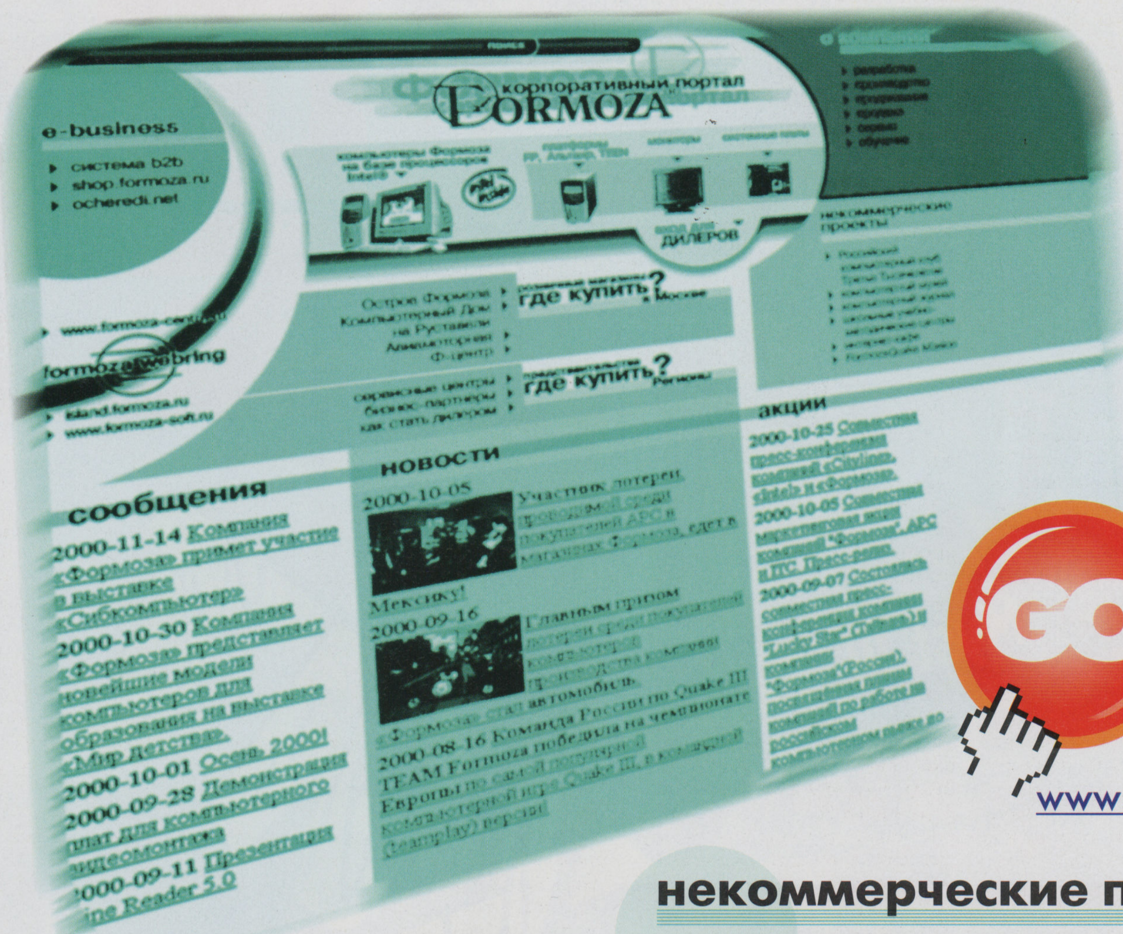
WWW.FORMOZA.RU

новости

ОБЗОР САМЫХ ПОСЛЕДНИХ И ИНТЕРЕСНЫХ СОБЫТИЙ В МИРЕ КОМПЬЮТЕРОВ «ФОРМОЗА»

акции

АНОНСЫ РЕКЛАМНЫХ АКЦИЙ И ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЙ, ПРОВОДИМЫХ КОМПАНИЕЙ ДЛЯ СВОИХ ПАРТНЕРОВ И КОНЕЧНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ



GO

www.formoza.ru

некоммерческие проекты

- РОССИЙСКИЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ «ТРЕТЬЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ»
- КОМПЬЮТЕРНЫЙ МУЗЕЙ
- КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖУРНАЛ
- ШКОЛЬНЫЕ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ ЦЕНТРЫ
- ИНТЕРНЕТ-КАФЕ
- FORMOZA QUAKE MISSION

магазины

- РОЗНИЧНЫЕ МАГАЗИНЫ В МОСКВЕ И РЕГИОНАХ
- СЕРВИСНЫЕ ЦЕНТРЫ
- БИЗНЕС-ПАРТНЕРЫ
- КАК СТАТЬ ДИЛЕРОМ

посетите наш сайт

МЕГА ХИТ

Здравствуйте, дорогие читатели. Тут в последнее время некоторые люди стали интересоваться, в чем, собственно, отличие мегахита от обоймы или, скажем, проходилова. Объяснять буду на примере одной известной песни. Все, наверное, слышали ее: «Из-за острова на стрежень...»? Это ведь однозначный мегахит, верно? Так вот, ее можно исполнять тремя способами, причем так, что каждое исполнение попадет в свою рубрику. Основной метод называется «из песни слов не выкинешь» — исполняется все, от первой до последней строчки. Вот это и есть мегахит — тут рассказывается все как есть. Ничего лишнего и ничего недосказанного, однако само исполнение передает атмосферу хитовости — в этом и есть смысл хита!

Второй метод исполнения — пошаговый, а именно:

«Из-за острова на стрежень, на простор речной волны
Выплывают расписные Стеньки Разина челны.
На переднем Стенька Разин, Стенька Разин на втором,
И на третьем тоже Стенька, на четвертом тоже он.
И на пятом тоже Стенька, Стенька Разин на шестом,
Стенька Разин, Стенька Разин на седьмом и на восьмом,
На девятом тоже Стень...»

Ну и так далее, пока челны не кончатся; а завершается все финальным аккордом (уровнем):

«Стенька Разин, Стенька Разин, Стенька Разин — чемпион!»

Тут атмосферы никакой уже нет — просто подробно расписывается, на каких челнах замечен Стенька. Этот вариант явно относится к рубрике Mission Possible.

Ну и последнее — песня может исполняться в укороченном варианте:

«Из-за острова на стрежень, на простор речной волны
Выплывают расписные Стеньки Разина челны.
На переднем Стенька Разин за грудки берет княжну
И за борт ее кидает в набежавшую волну!»

Такой вариант просто дословно передает смысл — чтобы можно было только составить свое представление о песне. Вот это и есть обойма...

Панков Николай

МЕГА ХИТ

Ганджа

Константин Инин ака Сам Хосе

или построение цивилизации в отдельно взятой стране

Прошу рассматривать это вступление как глубокий вдох перед началом длинного рассказа. За две недели игры в Tropico мои друзья выслушали множество восторженных воплей на тему ни с чем не сравнимого великолепия этой игры. Вопли были продолжительными и подробными; я немного выдохся, и кажется, что все уже сказано, — но это только кажется. Совершенно точно известно, что сейчас опять будет не хватать места для того, чтобы перечислить, привести все примеры, описать все ощущения, наконец. Потому что Tropico — это действительно что-то за гранью фантастики. Это такая глыба и матерый человечище, которых не видели уже давно. Приблизительно с начала времен — с «Цивилизации», X-COM'а и т. д. И не надо лишних аналогий — просто есть ощущение, что в Tropico можно будет играть вечно. Ощущение, что патриархи возвращаются.

Паспорт

Tropico
Жанр: экономическая стратегия
Издатель: Pop Top Software
Разработчик: Pop Top Software
URL www.poptop.com/Tropico.htm
Системные требования:
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт

Рецепт прост: Pop Top Software взяла много фишек, которыми вот уже десятилетия заманивают игроков издатели компьютерных игр, и все их реализовала. По-честному. Обзор Tropico неизбежно будет похож на рекламную статью, но от констатации фактов никуда не денешься: у нас есть настоящее государство с настоящими людьми с настоящими желаниями... впрочем, по порядку.

Вы просыпаетесь. Сквозь щели деревянных ставней пробиваются лучи жаркого тропического солнца, голова после вчерашнего гудит и плохо помнит ход событий. В дверь входит ваше самое доверенное лицо и с хорошим латиноамериканским акцентом сообщает, что с этого дня вы — президент.

Выйдя на балкон своего дворца, вы легко можете увидеть берег океана, с какой бы стороны дворца не был расположен балкон. Ваш остров крайне невелик, да и население на нем — несколько десятков человек. Однако же земля плодородна, при хороших раскладах можно обнаружить залежи минералов, при плохих — леса порубить. Все не так плохо, как могло бы быть после вчерашнего; осталось только решить, чего вы хотите от свалившейся на голову власти.

Выбирать задачи можно из следующих вариантов: народное благоденствие — в итоговом счете







учитывается количество счастливых или хотя бы довольных жизнью тропиканцев; личный достаток — чем больше зеленых на вашем личном счету в скромном швейцарском банке, тем лучше; экономическое благоденствие — деньги в государственной казне и суммарная стоимость построек; наконец, все это вместе взятое. Вы определяете задачу, выбираете конфигурацию острова — площадь, «крутизну», возвышенность над уровнем моря; в тот же список идут количество природных ископаемых и плотность растительности. Вы задаете уровень политической нестабильности, степень проблемности экономики на вашем острове. Наконец, вы описываете своего лидера в нескольких кратких, но емких словах. Остров — ваш.

Многим уже сейчас могло стать страшно, а дальше совершенно точно станет страшно большей части читателей. В более-менее подробном описании Tropico кажется ужасно замороченной игрой с чудовищно обильным микроменеджментом. Придется начать рекламную часть статьи. В Tropico действительно много (при желании очень много) микроменеджмента. Ключевые слова — «при желании». Pop Top Software совершенно чудесным образом реализовала полную играбельность и для тех, кто хочет заниматься только глобальным управлением, и для тех, кто любит копаться в надеждах и чаяниях каждого из сотни жителей. Причем нет никаких автоматических советников и прочей фигни. Просто баланс построен так, что вы можете стимулировать конкретного, важного для вас жителя переселиться в хороший дом, а можете просто решить проблему с жильем на острове. Можете устанавливать вручную оплату на каждой ферме, можете сделать это на всех фермах сразу, можете вообще уравнять ставки для неквалифицированных работников, а можете пустить дело на самотек — у каждого варианта будут свои плюшки. Скорее всего, для каждого здания найдутся работники — лучше трудиться за небольшие деньги, чем сидеть безработным. Иммигрантам надо как-то устраиваться.

Еще один момент. Весь микроменеджмент в Tropico приятен, естественен и ненавязчив. Сказывается и хороший интерфейс, и удобный help — ничего не надо держать в голове, практически на каждую опцию есть всплывающая подсказка, — и общая логичность происходящего. Это не Capitalism с его микрообязаловкой — это нормальная работа с людьми и нормальное управление государством. Если скатерти будут всегда чистыми, то люди будут более удовлетворены качеством кабаков на острове. И наличие возможности изменить качество обслуживания в каждом конкретном кабаке воспринимается как правильная дополнительная возможность, а не как геморрой.

Все, о чем будет сказано ниже, — это приятные возможности Tropico, совершенно не обязательные к соблюдению. Хотите выставить скорость игры на максимум и строить здания — сколько угодно. Я, к слову, в последнее время именно так и играю.

Производительные силы плюс орудия труда

Итак, в наличии имеется дворец, строительная контора, teamster office, док и несколько ферм. Для начала нужно научиться зара-

Указы

У вас есть такое мощное орудие воздействия на ситуацию в стране, как указы. Заплатив небольшую, как правило, сумму денег, вы творите что-нибудь эдакое радикальное. Самые примитивные варианты — это подкуп или убийство какой-нибудь особо значимой персоны. Это просто и неинтересно. Это такой кусочек direct control'а. А вот Карибские игры, поднимающие привлекательность острова для туристов и вообще веселящие население, — это уже интереснее. У части указов есть и побочная сторона: увеличение рациона естественным образом ведет к большим затратам еды, борьба за чистоту, запрет сорить — к снижению уровня свободы, визит папы, крайне радующий все население, резко увеличивает численность религиозной фракции, что может не входить в ваши планы. Впрочем, это все цветочки: запрет абортов, сжигание книг, введение военного положения — вот действительно радикально меняющие ситуацию меры, и побочные эффекты у них тоже заметны. Ни о какой свободе во время военного положения и речи идти не может; сжигание же книг будет крайне непопулярно среди интеллектуалов (впрочем, оно же приведет к тому, что число самих интеллектуалов уменьшится, — отсутствие книг выявит тот факт, что многие просто считали себя большими умниками, а лишившись возможности выпендриваться перед окружающими своей продвинутостью, с совершенно спокойной душой занялись более полезными обществу делами).

Социальные указы требуют определенного уровня отношений с определенными фракциями: если вы не дружите с военными, то и военное положение, и амнистия — это смешно. Более мирные экономические указы не очень волнуют общество, однако же могут требовать разнообразных построек: для рекламы тропиканских продуктов нужно построить телестанцию и, как минимум, две фабрики; для рекламы туризма — ту же станцию и отель. Чтобы пригласить поп-звезду, необходим ночной клуб (а значит — электростанция), в общем вы уловили мысль.

Указы — вещь полезная, если применять с умом; но не это главное. Главное — это то, что они органично встраиваются в игру «управление государством», не превращаясь в совершенно читерский метод воздействия на ситуацию. У настоящего лидера должна быть возможность вводить чрезвычайное положение, и нам ее дают. Возможность эта соответствует логике жизни, воспринимается абсолютно естественно и прекрасно встраивается в геймплей. Как и все в Tropico.





Такое сборище деревянных сортиров одновременно можно увидеть только тут. Обратите внимание — все они жилые!



батывать деньги. Механизм следующий: на фермах производится продукция, teamster'ы забирают ее оттуда и несут в док; когда подходит фрейтер, докеры загружают в него товар — появляется наличность. Фермы бывают нескольких типов; для каждого типа — свои экспортные цены и свои условия роста. Кроме того, нужно различать еду и не-еду: кофе и табак наверняка полностью уйдут на экспорт в отличие от кукурузы, которая большей частью





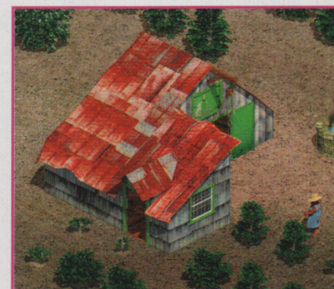
будет потреблена самим населением. Другие источники товара — это шахты, лесопилки, ранчо и рыболовецкие хозяйства.

В принципе, можно не ограничиваться банальной продажей всего вышеперечисленного добра: существует пять типов заводов и фабрик, на которых из сырья делаются весьма дорогостоящие товары. Сигары строят втрое дороже, чем табак. Консервированная рыба — 1000 против обычной за 300. Консервированные ананасы — вдвое против обычных. И так далее. Некоторые фабрики обрабатывают несколько типов сырья, а такие, как, например, деревообрабатывающая — только один. Минус развития индустрии — дополнительные затраты на содержание здания и оплату рабочих, дополнительная (и весьма серьезная) задержка в цепочке «сырье-деньги» — совершенно очевидное загрязнение окружающей среды.

Третий источник денег — туризм. Каждый приехавший турист платит за отель и шатается по разнообразным деньгососущим местам. Пляжи, бассейны, грязевые лечебницы да, наконец, те же рестораны, в которые ходят местные жители, — цена в $30 за визит кажется совершенно смешной по сравнению с четырьмя сотнями за дешевую экспортную кукурузу. Но если как следует развить туризм и получить несколько десятков туристов на острове одновременно, то прибыль от их присутствия становится весьма ощутимой статьей дохода.

Вот теперь мы подходим к интересному. Если бы зарабатыванием денег все ограничивалось, то у нас получилась бы какая-то... ну, даже не знаю, как назвать. Простенькая экономическая стратегия. Оптимизировал сочетания заводов и ферм — и понеслась. Фиг вам.

Волшебные слова indirect control. Фермы строят, кукурузу носят, на заводах и в отелях





Велика и могуча наша Родина. Особенно велик и могуч наш дворец — самое крутое здание на нашей Родине...

Кто есть мы

Вы — не просто бог-управитель. Вы — вполне конкретный человек со своими плюсами и слабостями (по две штуки тех и других). Для своего лидера нужно выбрать: происхождение (фермер, шахтер, богатенький сынок, шеф полиции, генерал, ученый и т. д.). Способ прихода к власти (коммунистический или капиталистический переворот, выборы в качестве лидера социалистической, капиталистической или фашистской партии, купленные выборы, унаследованная власть и т. д.). Два плюса — неподкупность, предприимчивость, харизматичность, эмпатичность, и два минуса — алкоголик, клептоман, бабник, врун, самовлюбленный. По каждому пункту выбор делается из полутора-двух десятков вариантов. И поверьте: для двух разных лидеров не будет одинаковых игр. Ни при каких раскладах. Параметры влияют практически на все в игре. Religious zealot очень порадует религиозных и несколько расстроит интеллектуалов; стоимость религиозных построек удешевится. Фермерское происхождение расстроит интеллектуалов, порадует коммунистов и сделает работу ферм на 50 процентов эффективнее. Бабник — у всех женщин острова уважение будет на 10 процентов меньше, чем «если бы»... Купленные выборы — снижение всеобщего уважения, но возможность более эффективно подтасовывать результаты грядущих выборов.

Меняется все. Я, скажем, на втором подходе очень удивился, обнаружив на острове преступность. Потому что на первом играл как раз шефом полиции. Уродливым — это было просто чудовищно. Минус 5 процентов уважения у всех. Вечные проблемы со всеми фракциями. Нет, лучше быть азартным: жалкие 300-1500 в год и потеря уважения у интеллектуалов. Да ну их на фиг: сожжем книги (см. врезку про указы), и всех делов!

Выборы

Раз в пять-десять лет и ни копейкой меньше. Выборы — это серьезно. Вы можете отказаться, но делать этого не рекомендуется — не поймут. О растущей в народе потребности вас извещают примерно за год и потом еще год дают на подготовку. Подтасовка результатов возможна, но только на 20 процентов, и сам факт неизбежно вызовет некоторое недовольство. Даю рецепты.

Жилье. Переезд из самовозникшей хибары хоть куда-нибудь резко поднимает настроение. Беда в том, что дом строится долго; если предчувствия (и статистика) говорят вам, что выбор будет не в вашу пользу, закажите дом как можно скорее и поставьте на него приоритет.

Миграционная контора. Если есть. Поставьте режим увеличения эмиграции. Несколько уехавших недовольных могут в корне изменить ситуацию.

Лидеры фракций. Если не хватает уважения к вам — именно уважения к вам, на все остальное этот метод не повлияет, дайте взятку. Лидеры действительно очень сильно влияют на мнение членов фракций.

Если у вас много денег, набейте церкви священниками, а больницы — врачами. И как можно раньше. Кроме того, что это даст заметный эффект, так и впоследствии крайне благоприятно повлияет на работоспособность.

Если ничего не помогает, то за два-три месяца до выборов можно:

1. Поднять зарплаты. Немного, на пару монет, лучше в первую очередь зарабатывающим меньше: во-первых, зарабатывающих меньше, как правило, больше, во-вторых, сократившийся разрыв в зарплатах поднимет всеобщее уважение к вам. Да и коммунисты порадуются.
2. Если у вас очень много наличности, издайте указ, выделяющий каждому жителю единовременное пособие. Много денег, но это, с одной стороны, работает мгновенно, с другой — подъем зарплат на две монеты сожрет года за четыре столько же денег, сколько этот указ, и будет продолжать жрать их дальше (опускать поднятые зарплаты я не пробовал, но что-то подсказывает, что будет совсем нехорошо). Да, года через четыре это уже новые выборы, но, может, там и ситуация в стране попроще станет?

Если — нет, то вообще все мои советы зря. Значит, вы не коммунист, и ваш выбор — военное положение. Там вообще другие правила игры.

Фракции

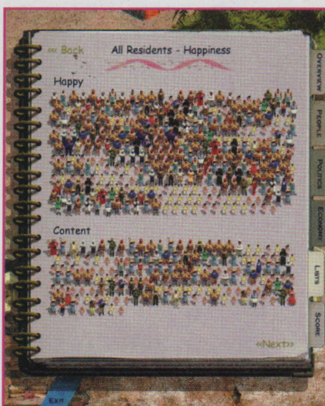
Милитаристы, религиозные, коммунисты, капиталисты, интеллектуалы (конечно, интеллигенция, но уж больно неудобно), зеленые.

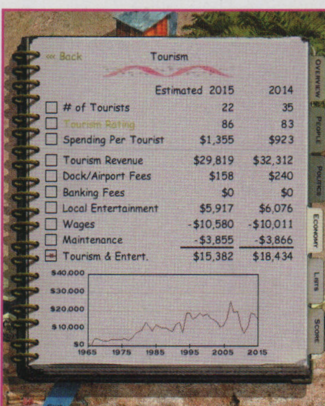
У каждой фракции — свой лидер и свои потребности. Вы можете огорчить фракцию своим поведением, можете порадовать ее или сохранять нейтралитет и иметь сносные отношения за счет личных качеств. Чем порадовать, чем огорчить? Зеленые хотят ясно чего. Интеллектуалы — школ и колледжей (по одной штуке); кроме того, они очень остро реагируют на все ваши недостойные действия (перекачка денег в швейцарский банк с помощью специального указа, например). Религиозным нужно много церквей, много священников, и чтобы интеллектуалам было плохо: практически все указы, радующие одну из этих сторон, напрягают другую. Милитаристы хотят большой армии; если вы еще и хорошо платите солдатам, то фракция навек ваша. Сложнее всего с коммунистами и капиталистами. Первые хотят равенства и всеобщей благоустроенности; вторые — возможности реализовывать разницу в зарплатах и нормальной экономики. Перечисленные желания затрагивают массу параметров: жилье, небольшой разброс зарплат, трудоустроенность — с одной стороны. Туризм и индустрия, дорогие кабаки, дорогие дома — с другой. Фракции недовольны практически всю первую половину игры и ублажить обе одновременно удается с большим трудом. А именно ваши отношения с коммунистами и капиталистами определяют ваши отношения с Россией и Америкой соответственно. А это либо экономическая помощь, очень актуальная в начале игры, либо ее отсутствие. Не говоря уж о том, что коммунистов, как правило, много, а выборы нужно как-то выигрывать. Все взаимосвязано.

Важный момент: удовлетворенность жизнью лидера фракции очень сильно влияет на отношение к вам всех ее членов. Постарайтесь проследить, чтобы у него все было в порядке. Очень помогает.



Мужик явно недоумевает, где же санитары, почему все еще не пришли за нами?! Хотя, возможно, ему просто нужна больница.





работают люди. А не пеоны. Собственно, я даже не буду описывать, как личностные факторы влияют на эффективность работы индустрии. Это глупо. Люди вообще и социум в частности — именно так — это совершенно отдельная часть игры.

Каждый житель острова:

1. Обладает рядом актуальных потребностей. Тропиканец может хотеть есть, отдыхать или развлекаться, страстно желать отправления религиозных обрядов или же, наконец, чувствовать себя нехорошо. По мере обострения определенной потребности тропиканец бросает все и ломится… ну, в соответствии. Фокус в том, что поспать у него всегда есть где, да и еда, как правило, не создает особых проблем — разве что вы уж совсем запустили дело с кукурузными фермами; а вот если ни поликлиники, ни церкви нет… Работоспособность падает резко, а в первом случае самолечение вообще может привести к летальному исходу.

2. Имеет свой взгляд на происходящее в стране. Здесь мы имеем уже десять пунктов: та же еда, жилье, уровень преступности, разнообразные свободы и такая важная вещь, как уважение лично к нам, лидеру государства. Принципиальный момент: если удовлетворение жильем определяется непосредственно качеством жилья, то удовлетворение положением дел с религией и медициной зависит не от текущей потребности в посещении церкви или поликлиники, а тем, была ли возможность такого посещения в прошлые несколько раз, когда возникала эта потребность. Конечно же, качество услуг тоже играет роль: посещение собора радует несказанно больше, чем посещение простой церкви.

Теперь ключевой момент: для каждого жителя принципиальную роль играют свои параметры — один может совершенно не беспокоиться по поводу того, что с религией завал, ему достаточно того, что на острове зашкаливает liberty. Другому на liberty наплевать: жизнь в хибаре достала его настолько, что белый свет не мил, и даже огромное уважение лично к нам не помешает ему выйти на баррикады.

3. Описывается несколькими личными факторами. Ну, очевидно, у жителя есть возраст, и пионеры с пенсионерами работать не могут. У жителя есть семья: заметим, что уровень уважения к лидеру каждого члена семьи влияет на этот же параметр у всех остальных. Каждый тропиканец имеет свою харизму, каждый по-своему смел (разогнать трусливых повстанцев проще) и, наконец, свой уровень образования. Последний параметр влияет на возможность работать в тех или иных местах. На ферму может пойти кто угодно, на фабрике и в церкви нужны уже high school educated труженики, а для работы на электростанции, в банке или в соборе необходимо высшее образование. Для получения образования нужно построить соответствующие учебные заведения, поэтому большая часть таких работников — эмигранты, в том числе специально выписанные из-за рубежа (то есть привезенные на очередном фрейтере) за весьма немалые деньги.

4. Симпатизирует одной или нескольким из шести социальных групп. Подробнее — на соответствующей врезке.

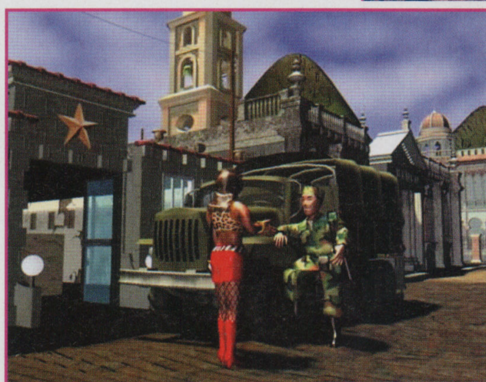
Теперь давайте поймем следующее. Для денег мы строим фермы (шахты, ранчо), заводы, teamsters office док. Для людей — дома, церкви, поликлиники (госпитали), кабаки (6 типов плюс стадион — та же область), газеты, радио- и телестанции, полицейские участки, школы... Большая часть того, что мы строим, предназначена для людей. Причем и строят на самом деле они сами — мы только указываем, что и где. Наше население, наш игровой инструмент одновременно является потребителем всего, что мы создаем в игре. Является нашей основной целью. Тамагочи?

Нет, ни в коем случае. То есть в игре предусмотрен специальный тамагочинский режим: можно играть без задач и ограничений по времени, в свое удовольствие, но даже там главное — это искусство государственного управления, а не выращивание человечков. Однако же присутствие этих человечков чувствуется в Tropico, как нигде.

Строим пару ферм — то есть указываем, где их строить, и потом ждем, когда строители соизволят заняться своей работой. Начинаем копить деньги. Через 15 минут религиозная фракция высказывает «фи» по поводу отсутствия на острове церкви, а коммунисты бузят, что нет нормального жилья. Лихорадочно заказываем церковь и дома, понимаем, что одна строительная контора — это мало. Заказываем еще одну, ставим на нее высший приоритет, через какое-то время она появляется, но работников в ней нет. Ждем. Наконец-то строится церковь; религиозные чуть успокаиваются, но все еще недовольны тем, что священников маловато. Да и вторую церковь неплохо бы построить. Коммунисты продолжают бузить, потому что население растет, а домов все еще мало. Создаем третью строительную контору, тут подходят выборы. Ну, допустим, мы их чудом выигрываем (см. врезку), но понимаем, что до следующих выборов коммунисты озвереют. Создаем четвертую строительную контору. Активизируются капиталисты: вся экономика Тропико построена на фермерстве, это не дело. Милитаристы заявляют, что население выросло до таких размеров, что пора бы и армию увеличить. Выписываем еще одного



Что нам стоит дом построить? Нет, оно, конечно, прилично стоит, но оно того стоит. Потому что если его не построить, то это расстроит мужичков, и они такое устроят...











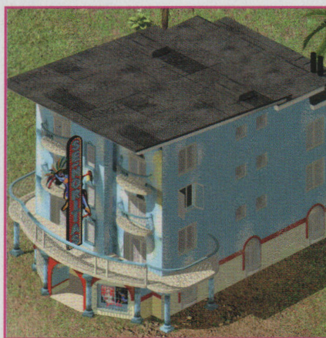
солдата, продолжаем строить дома. Добавляем пятую строительную контору, тут замечаем, что скорость строительства почему-то с самой первой конторы так и не выросла. В голову закрадываются мысли.

Что делает нормальный игрок в SimCity, строя город? Жилой квартал, индустриальный квартал, коммерческий квартал. Полиция — по вкусу. Так я свою первую Тропику и развивал. Как же! Тропиканцы — не Симы. Они ходят. От дома к работе и т. д. Нуль-транспортировка не катит. Строительные конторы надо раскидывать по всему острову, а дома ставить рядом с местами работы, а не отдельно. Ну в самом деле: бывает же в жизни, что завод рядом с домом и где-то неподалеку поликлиника.

Дальше я уже не удивлялся тому, что с ростом населения острова религиозные затребовали собор, интеллектуалы — колледж, а милитаристы — генерала. Что капиталистам недостаточно простых домов, а нужны особые для наиболее богатых — и то же касается ситуации с кабаками. Что, в общем, люди ведут себя как люди, а не как условные единицы. Волшебное ощущение.

За несколько недель игры в Тропико я рос как игрок. Я чувствовал это на каждом следующем заходе. И дело не в том, что я находил какие-то новые фишки, просто я лучше начинал управлять этим живым государством. Все глубже и глубже понимая суть происходящего, я все удачнее и удачнее вел народ к поставленной цели. Давно в стратегии не было этого квейковского ощущения: когда невозможно рассчитать все, а просто растет мастерство.

Все логично. Высокообразованный банкир, выписанный из-за рубежа, может пойти работать менее высоко оплачиваемым учителем. Ему это ближе, или, например, рядом с банком стоят два завода, а ближайшая поликлиника далеко. Туристам не понравится, если прямо рядом с отелем будет док, а вот наличие рядом хорошего пляжа, обладающего, вообще говоря, своим рейтингом, поднимет и рейтинг отеля. Качество обслуживания нельзя менять по принципу «в этом году мало посетителей — сэкономим на содержании»: у каждого заведения кроме текущего рейтинга есть еще и репутация — то, насколько в нем все было хорошо последние несколько лет. И это тоже влияет на отношения людей. Я теряюсь в том, сколько в игре скрытых условий и возможностей. И действительно отношусь к ней, как к живому организму, потому что оказалось, что именно так ею проще управлять.







Побочный эффект — совершенно запредельная replayability. Когда на каждом заходе у тебя получается все лучше и лучше, играть можно до бесконечности, особенно с этими особыми условиями: свободные выборы, непрерывные бунты, отсутствие эмигрантов... Tropico мгновенно попала в разряд нестираемых игр: к вормам, дябле, квейку. Борьба за место в таблице рейтингов и просто искреннее удовольствие — вот наш выбор.

А как оформлен весь этот геймплей!

Совершенно чумовое чувство юмора. Если лидер — алкоголик, то к отношениям с Россией идет 10% бонус. В списке предизайненных лидеров — Эвита Перрон, Че Гевара, Фидель Кастро, Аугусто Пиночет, болтается и Лу Вега. В мыслях жителей время от времени можно прочесть: «Ох уж этот малолетний Marley! Не выйдет из него ничего путного, ох, не выйдет!» Про каждую корову на ранчо можно посмотреть ее семейное положение, отношение к лидеру и пр. Как про человека. Видели бы вы эти тексты! Игра нашпигована фишками — и я даже не упоминаю эмигрантов Горбачева, Ельцина, Путина и Майкла Джексона. Это так, детский сад.

Совершенно гениальный стиль. 50-е годы и банановая республика — это видно в каждой менюшке и в каждом окошечке. Посмотрите на скрины.

Лучший в мире саундтрек. Лучший в мире. Ничего настолько профессионального, настолько качественного и настолько талантливого в истории компьютерных игр не было. Вы можете не любить латинскую музыку, но качество отрицать не сможете. Ни в коем разе. Tropico запускается и играется по кругу на обычных посиделках. Я играю в нее уже несколько недель и не отключаю музыку. Это что-то.

С любовью сделанная игра. С любовью во всем: и продуманный геймплей, и отличное оформление, и фишки, и протестированность: три года работы с результатом. Каких не было уже давно. Это не конъюнктура — это игра, сделанная от души. Это то, чего практически не было со времен самой древней классики.

Купите Tropico. Must see. Если в 2001 году выйдет что-то сравнимое по масштабу, то значит, что-то меняется в мире. Таких игр — скажу я в третий раз — не делали уже давно.

Во время разработки Pop Top ссылались на Majesty. Сравнили божий дар с яичницей.

Собственно минус в игре только один: в ней не сделали наркотиков. Проклятая политкорректность. А так хотелось: наркоимперия, военное положение и советская ракетная база. Сделайте нам патч! MG

Статья не может не получиться слегка философской. Монументальная глыба Myst III попадает в рубрику «Мегахит» уже из-за этой самой монументальности, а также как достойный продолжатель дела своего великого предшественника. Это, с одной стороны; с другой — наш сегодняшний мегахит совершенно не вписывается в современный игровой процесс (не геймплей, а именно игровой процесс). Не делают сейчас таких игр и не играют в такие тем паче. Иными словами, Myst III конкретно не в кассу. Ответу на сложный вопрос: «Почему Myst III — это все-таки хорошо?» — посвящен нижеследующий текст.

Все тот же слон

Паспорт

Myst III: Exile

Жанр:	МИСТ
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Presto Studios



URL www.myst3.com

Системные требования:

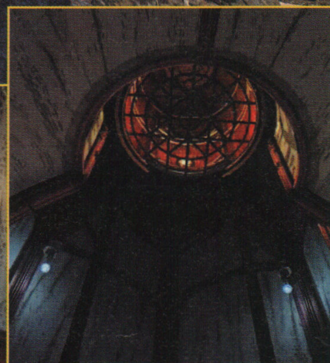
Процессор:	Pentium II 233 МГц
RAM:	64 Мбайт
Video:	2 Мбайт

Константин Инин

Myst III: Exile





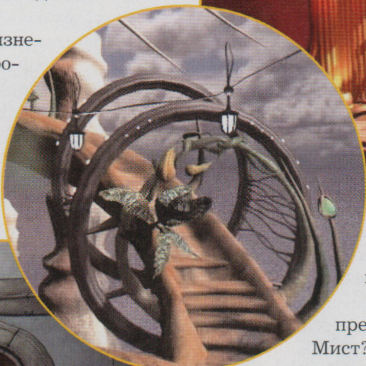


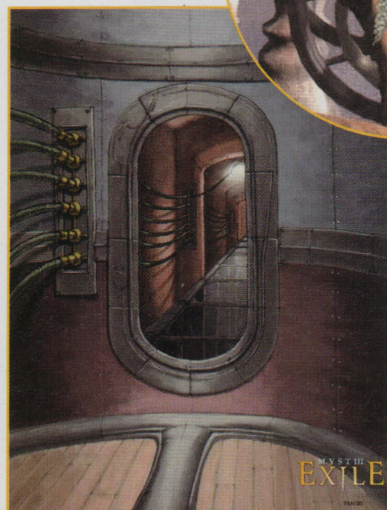
Содержание текущей серии

Атрус, человек со сложными внутрисемейными отношениями, пишет новую книгу с красивым названием Releeshahn (страшно подмывает сказать Tal Rasha). Нехороший враг, запертый в одном из атрусовских миров, находит оттуда выход и появляется в доме Atrus'а именно в тот момент, когда туда в качестве друга семьи прибываем мы (если кому интересно, мир, в котором в данный момент проходит курс лечебных процедур Атрус, называется Tamahna). Враг крадет книжку и исчезает обратно в свой мир; книжка падает на пол, готовая переправить к врагу всех желающих. Кому у нас больше всех надо. Собственно, игра даже не просит нас взять книжку в руки и даже положить ладонь на картинку. Ключ под крыло — и полетели.

Вы ничего не поняли? Это неудивительно: не всем же состоять в могучем обществе «да, мы прошли оба миста ДО КОНЦА!!!». Поясняю: мужик по имени Атрус умеет писать книги-миры. Они реально живут своей жизнью, и в них реально можно попасть, положив ладонь на страницу книги. Все было хорошо, пока Атруса не предали его сыновья, близнецы с крайне неприятными физиономиями, которые сожгли часть книг, а самого Атруса заперли в одном из его миров. Эту проблему мы решили в первой части; во второй мы выручали атрусовскую благоверную; но с воссоединением семьи (за исключением близнецов, очевидно) проблемы не закончились. Близнецы по ходу дела заперли в другом мире еще одного мужика, который обвинил во всем не близнецов лично, а всю семейку и жаждал мести долгие годы. Вот, собственно, он и дорвался до мести. Нам традиционно предстоит это все дело расхлебывать: мужик подслеповат и не видит, что за ним в его мир приперся не ненавистный Атрус, а совершенно посторонний человек.







Что из себя представлял первый Мист? На фоне всех этих историй (лично мне сугубо неинтересных: не цепляют) происходит решение разнообразных пазлов. Код на сейфе, количество поворотов колеса, положение какой-нибудь рукоятки на каком-нибудь механизме — надо догадаться как. Как правило, все логично; нередко помогает внимательное изучение сюжета; последнее обстоятельство особенно неприятно. Графически все это — серия красивых видов природы, объединенных в цепочку точек. Точки определяют возможность нашего перемещения по острову. В каждой точке — обзор на 360° по горизонтали и 180° — по вертикали. Совершенно отвратительное видео в тех местах, где на пейзаж должны наложиться персонажи. Все.

Что представляет из себя Myst III? Да, собственно, то же самое.

Фи, барышня

Это ужасно. Это отвратительно. В конце концов, это просто глупо. Первые два пункта относятся к видеовставкам. «Видео омерзительно», — первое

Поподробнее о Real Myst 3D. К числу неоспоримых достоинств этой игры относятся:

1. Возможность свободного перемещения по острову. Наличие такой возможности в трехмерном движке само по себе не удивительно (по крайней мере, уже не было таким к 2000 году), но наличие ее в классическом Myst'е без потери качества графики просто потрясало. В первую очередь пунктом «без потери качества графики». То, что все удобства нормального движка можно сочетать с той красотой, которая лет пять назад казалась пределом возможного, просто сносило крышу и давало возможность ощутить, какой технический скачок был сделан за эти пять лет. А ведь для Real Myst использовался далеко не самый совершенный из существующих движков.

2. По-хорошему, красоты Real Myst не просто не уступали оригинальным, а превосходили их: все тот же трехмерный движок легко реализовывал плавную смену дня и ночи, о чем ранее и мечтать было нельзя. То же касается и прочих достойных эффектов.

Ограничимся двумя пунктами.

На фоне этих достижений мне, правда, плохо понятна попытка сделать игру в соответствии с технологией, практически лишившейся всех своих достоинств и сохранившей все недостатки: неестественность и медлительность переходов между точками раздражают точно так же, как 5 лет назад.

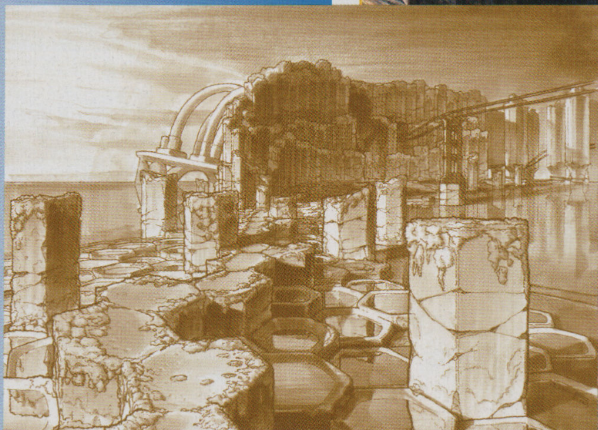




Призвание фонаря — висеть и не отсвечивать, при этом щедро одаряя окружающий мир своим блеском. Однако в данном случае он, наоборот, висит, создавая тень и украшая таким образом пейзаж.

О пазлах дурацких замолвите слово...

Разные игры придумывали разные способы объяснить, как возник этот странный геймплей: комната за комнатой, пазл за пазлом. Вариантов, от которых за версту не несло бы условностью, практически не припомню. Разрушенные замки, мистические цивилизации, инопланетный корабль, мистика, наконец, — в общем, все время какой-то маразм. Чудная игра «9» вообще подходила к вопросу просто: наследие сумасшедшего дяди достанется нам, если мы решим все головоломки в его доме, которые он сам же и придумал. Да, головоломки создавались специально для геймплея, но делали их не разработчики, а дядя. А он был сумасшедший — что с него взять? Пожалуй, единственный элегантный вариант — это Safecracker: взломщик должен хакнуть тучу специально приготовленных для него сейфов. Специально повышена извращенность шифров, специально сейфов много, а не один, за которым в банке лежат деньги — все специально. Потому что это полигон для работника. В случае успеха взломщика берут в фирму на должность главного по сейфам. Ход, по сути, тот же, что и в «9», — кто-то в игре сам создал геймплей в качестве испытания для героя, — но нет дурацких ссылок на сумасшествие. Все логично и естественно. Кстати, пропала необходимость придумывать к пазлам всегда оказывающийся в таких квестах дурацким сюжет. Какой сюжет? Откроешь сейфы — будет работа. Это они молодцы. Да и еще был безупречно логичный The Blackstone Chronicles, но это настоящее исключение: и из жанра в частности, и из компьютерных игр вообще. Гениальная игрушка, других таких не было. Если бы хотя бы половина «мистов» была на уровне — цены бы жанру не было.



впечатление от игры. Мутные, расплывающиеся пикселами, невероятно маленькие фигурки персонажей проплывают по местности, резко портя настроение каждой секундой своего проплывания. Разработчикам свойственно забывать, в какое время они живут. Как выясняется, разработчики достаточно крупных проектов — не исключение. Видео в Myst III — бахвальство сумасшедшего: посмотрите, как я технически крут! Куда крут? Кого крут? Не пользуются видео в играх уже с незапамятных времен. Некрасивым оно было всегда, крутым перестало быть уже лет пять. Ну знают все, что на сидюк можно записать видеоролик. Это неудивительно. Зачем игру портить?



Главная силища любого девайса заключена в его рукоятях. Если рукоять одна, девайс, как правило, является одноруким грабителем. В данном же случае рукоятей две, так что все приличия соблюдены.

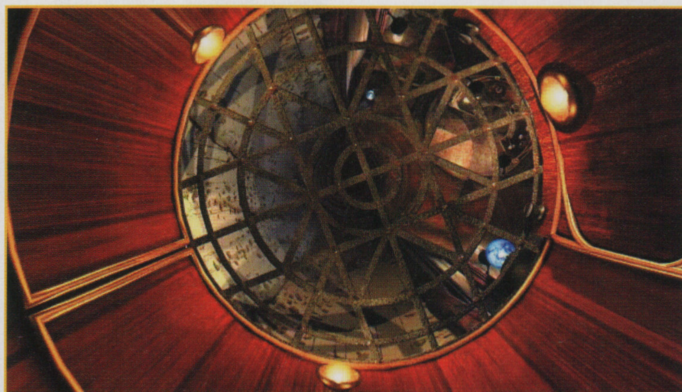
Этот маленький бокал гадостей я позволю себе именно с большим чувством вылить на головы ответственных за включение видео в игру лиц. С ним все именно настолько плохо. С графикой в целом ситуация получше, но ощущение глупости происходящего все равно невероятно сильно. Поясняю.

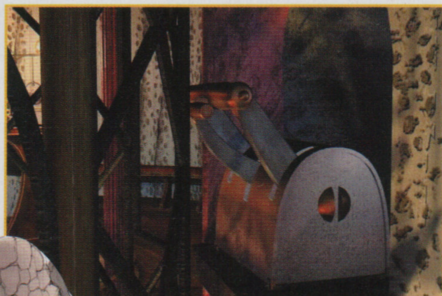
Посмотрите на эти красивые картинки. Да, они красивые. Высказывалось даже предположение, что Myst III сделали специально под снятие скриншотов для журналов. Чтобы последние были краше. Но в самом деле: играть в это ужасно неудобно. Давайте вспомним: во-первых, ты никогда не знаешь, куда попадешь, нажав «переместиться». Не говоря уж о том, что ты, собственно, не можешь попасть туда, куда хочешь, произвольно и сразу. Ты должен догадаться, каким путем туда переться, если туда вообще можно попасть. Во-вторых, ты не можешь рассмотреть предмет с любой стороны — только с той, с которой это предусмотрено разработчиками. Комментарий о том, что вообще не все предметы можно рассматривать, я просто опускаю. Да, конечно, это упрощает перебор, но не перестает быть чисто эстетически неприятным. Ощущение условности происходящего крайне сильно: да, конечно, ведь это игра, а не жизнь, здесь очевидно нельзя перемещаться свободно и вообще вести себя как в жизни. Вы думаете, со времен расцвета мистообразных квестов вышеперечисленное стало раздражать меньше? С чего вдруг? Расскажу вам маленький секрет: с тех пор появились игры с движками, позволяющими не только рассматривать предметы как угодно, но и манипулировать большим их количеством.





Myst III на этом фоне выглядит ну совершеннейшим маразмом. Ну и третий пункт: переходы между точками совершаются банально медленно. Не поймите меня неправильно: из точки в точку мы телепортимся, никаких промежуточных роликов (была такая попытка исправить минусы квестов — попытка совершенно неудачная), но эта телепортация занимает около двух секунд. Боже, как же это раздражает!!! Мне пришла в голову мысль, проверить которую надо на другом конце острова. Я душой и умом уже там; если бы мне нужно было туда двигаться постепенно, как бы ногами, по-человечески, в общем, это бы еще ничего: конечно, нельзя же мгновенно попасть со скалы в пропасть (а наоборот — тем более). Но здесь же условность! Мы же давно с этой условностью смирились! Это не жизнь, это игра — почему на три метра мгновенно можно, а на 20 — нельзя??? Каждое перемещение капает на мозги четким ощущением увеличиваемого времени геймплея. Игра должна нас порадовать 30 часами прохождения — и она, блин, это сделает во что бы то ни стало!





Последняя капля. В конце 2000 года вышел Real Myst 3D. Римейк классического первого Myst'a на 3D-движке. Игра, показавшая, что все красоты совершенно достижимы без таких чудовищных жертв, как дезориентация и активные испытания терпения. Подробнее см. на врезке.

На радость ретрограду

Продолжаем ругаться — правда, эта последняя порция ругани есть скорее дань традиции, чем реальная проблема. Пазлы положено ругать, потому что это не квесты, а пазлы. Но кто-то их любит, а ничего другого Myst и не обещал. Чего же боле?

Для счастливых людей, не заставших страшной эпохи пазловых квестов: скучноватый сюжет Myst'a на самом деле не имеет никакого отношения к геймплею. Игра заключается в решении головоломок; в случае с Myst'ом — в анализе принципов работы многочисленных механизмов и организации их нормальной работы: как правило, они полуразобраны или находятся в нерабочем состоянии. Головоломки ради головоломок; никакой естественности и «жизненности». Тем, что называется высоким искусством квеста, замечательным жанром, наиболее близким к литературе из всех игровых жанров, здесь и не пахнет. Подозреваю, что, если бы не красоты первого Myst'a,



Наша страна знает своих героев в лицо. Героев зовут «Братья Пилоты». Если ими и еще каким-нибудь «Петькой» ограничиваются ваши знания о квестах, то надо пояснить, о каких пазлах я с такой агрессией говорю.

Пазлами называется все. И устройства в Myst'e, и задачки в «Пилотах», и веревка, привязанная к журавлю, в «Петьке». Но! Monkey Island, Full Throttle и осмелившийся подумать о том, чтобы примкнуть к ним «Петька» пытаются сделать пазлы задачками из жизни. Желательно одновременно веселыми и естественными. «Пилоты» допускают неестественность, благо им «вселенная» позволяет, и упирают на юмор. Но все равно в «Пилотах» мы справляемся с какой-то реальной ситуацией, пусть дурацкой: покатаемся на фонтанной струе, чтобы потом попасть в сумку к кенгуру. А вот теперь представьте себе: вам нужно найти какие-то намеки на то, как открывается кодовый замок на двери, в процессе долгих блужданий по местности. Не вскрыть ее ломом, не взорвать, не уговорить, того, кто за ней, открыть, наконец, не пробить с разбегу или головой товарища как тараном — понять, в каком порядке нужно расставить символы на плашках (найти где-нибудь подсказку), потом войти и обнаружить там новую дверь. И так десятки раз. Вот это пазлы, оторванные от сюжета, — и неважно, что сюжет объясняет, как, откуда и зачем возникли эта дверь и этот замок.

Дело вкуса. Нельзя не признать, что захватывает, но в остальном и по сравнению с Monkey Island (не четвертым — первым) и Grim Fandango — это чудовищно.

не вытянул бы он и половины своей хитовости. Никак не вытянул бы. Ну не сравнимо это ни с юмором Lucsarts'овских квестов, ни с клевизной Kyrandi'евских головоломок, ни с чем бы то ни было еще. Страшная сила — вид из глаз в 1994 году.

Myst III? Как уже было сказано, ничего не изменилось. Как-то мы подзабыли все прелести сборников пазлов, а тут — как в мавзолее пролежал. И даже не единого пролежня: во всем классическом великолепии. Блестяще приготовлен по казавшемуся давно утерянным рецепту. Вопрос только, сколько осталось ценящих эту кухню гурманов.

Несмотря ни на что

Самое страшное, что гурманов осталось до чертовой бабушки. И Myst III Exile победоносно вошел на страницы рубрики «Мегахит». И я вынужден признать, что мне понравилось играть в эту игру.

Магия никуда не делась. Поругавшись первые 15 минут изучения местности и хорошенько обругав бессмысленность пазлов, я поймал себя на добром старом: «Нет, сволочь, я тебя сейчас дожму. Я тебя сейчас решу: ведь где-то уже близко». Myst выгодно отличается от своих предшественников пусть не очевидностью, но обязательной логичностью решений пазлов. Нужно только очень внимательно все изучить и тщательно обдумать. Поверьте, все на своих местах: и уверенность, что пазл бессмысленен и нечего тут и думать; и ощущение того, что решение сейчас придет — когда возникает первая гипотеза; и злоба, что ничего не получается; и мысль: «Как же все логично и как же я сразу не догадался» — когда найдено правильное решение; и мысль, что теперь-то всю игру мы пройдем на одном дыхании... Весь набор прелестей. Последовательность может меняться в зависимости от конкретного игрока: кто-то въезжает лучше в одни пазлы, кто-то в другие.

Все минусы, о которых я говорил, в силе. Но на время игры они отступают на второй план — потом будет крайне неприятный осадок, но сейчас в голове только очередной пазл. Если, конечно, вы азартны. Решение всегда близко; от свежерешенного пазла всегда остается чувство глубокого удовлетворения; пазлы сменяют друг друга с правильной частотой — наличием всех этих достоинств Myst III и зарабатывает право называться достойным последователем классики. Масса конъюнктурных попыток клонировать Myst были слеплены на существенно более скорую руку. Или с существенно меньшим наличием таланта. Или с существенно меньшим уровнем вдохновения. Всегда чего-то не хватало: игра надоедала на середине, потому что вся говорила: «Ну вот же, вот же, все формальные элементы есть, вы не должны быть недовольны. Чем я хуже Myst'а?» Извини, но мы сами решаем, довольны мы или нет, и определяется это, как показывает опыт, совершенно не наличием формальных элементов.





Myst'ом третьим мы довольны. Кто-то больше, кто-то меньше, но в целом это большая правильная игра. Ничего нового она не дала, многих игроков, не сталкивавшихся с такими играми раньше, она раздражит — именно поэтому я так долго говорил о недостатках всего жанра: вы должны быть готовы. Но плюсы жанра — плюсы лучших его представителей — тоже сохранились, и игра более чем жизнеспособна. Даже сейчас, в 2001-м.

Девушкам рекомендуется однозначно. Возможно, вы поймете, почему «Атлантида» с «Помпеями» не самые красивые игры в мире. Собственно, многие понимают это уже сейчас, глядя на картинки. Все-таки специальная игра для журналов: сочные картинки — это хорошо.

Я не люблю такие пейзажи, но все равно чудовищно красиво.



Художники в создании Myst'ов — явно главные люди: совершенно вылизанные картинки, живописные при любом повороте головы. Myst III красив, куда ни посмотри (если там, куда ты смотришь, нет видео). Акселераторы, кстати, используются, хотя скорее в порядке дани моде. То, что картинка становится чуть менее статичной, мало что меняет, да и все, что движется, можно было и нарисовать. Звуков настолько мало, что про них вообще ничего сказать нельзя. Процесс не портят, и слава богу. В общем, хорошая, местами очень хорошая, лучшая среди давно вымерших сородичей игрушка. Только уж больно старая.



Не стоит пугаться дядек в потолке. Это явление, пусть и не самое обычное, однако уже давно начало завоевывать популярность среди игроков по всему миру. А данный конкретный дядька еще один из самых нормальных.

Последний из могикан?

Напоследок не могу удержаться: дурацкая система перемещения влияет и на геймплей. Ну нет ничего естественного, раз уж мы прыгаем из точки в точку. Что лифт можно отправить наверх, будучи в нем, а можно, находясь снаружи. Что один и тот же объект доступен из двух локейшнов. Было бы плавное перемещение — совершенно естественная фишка была бы. Не могу не вспомнить еще раз Myst 3D.

Последнее: в гениальной игре Tropico, о которой вы можете (и должны!) прочитать в этом номере, есть такая штука, как указ сжечь все книги. В результате оказывается, что половина людей, счи-

тавших себя интеллектуалами, просто следовали моде, и размер фракции резко сокращается. Что есть хорошо, если она была вам неудобна. Myst сейчас — это не модно. Он понравится существенно меньшему количеству людей, чем те, кто считал его «крутой игрой» четыре года назад. Потому что теперь Myst — это не массовое явление. Myst — не самая красивая, не самая продвинутая, не самая, повторюсь, модная игра. Он «попадет» только в тех, кому действительно близок такой пазловый геймплей и пазловый фан. Но зато вот уж ихто он порадует по-настоящему. Да, конечно же, это купят фанаты.

Это действующая модель игры, но все же модель. Памятник. Если фанатов окажется очень много, то, возможно, будет сделан Myst IV. Опять такой же, с теми же минусами, с теми же плюсами. У Атруса украдут того сына, которого сейчас нежно пеленает его супруга, и все опять завертится. Но когда-то это кончится или обзаведется нормальным движком. Сто пудов. MG



Аккуратные дырки в стенах уже лет сорок никому не интересны. Другое дело рваные и с зазубринами! Это вот я понимаю!







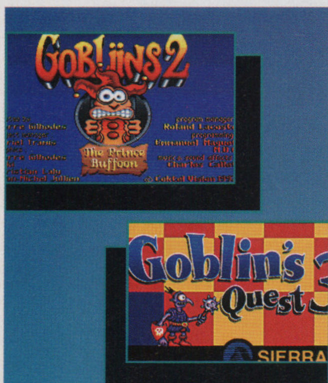
3... 2... 1... Гоблины!!!

Сергей Банников
ака Orioner

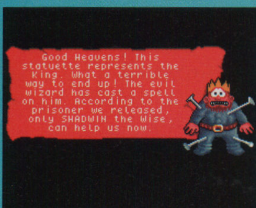
Паспорт

Gobliiins, Gobliins 2, Goblins 3
Жанр: логический квест
Разработчик: Coktel Vision
Издатель: Sierra On-Line

URL www.sierrastudios.com/



Речь сегодня у нас пойдет в основном о гоблинах. Надобно вам сказать, что каждый гоблин — это не только ценная шкура. Каждый гоблин — это от двух до шести мегабайтов высококачественных приключений. Поскольку большинство этих приключений имело место быть давным-давно, далеко отсюда, в одном гоблинском королевстве, не лишним будет напомнить о них современному миру.



Жили-были гоблины— целая королевская семья. Во главе нее, как и положено, стоял сам король гоблинов. Жили они себе, не тужили, как вот в один прекрасный, а точнее, ужасный день напала на короля странная хворь. То он орал, как будто его режут, то хохотал, как сумасшедший. Короче, ему сильно поплохело, и надо было срочно искать лекарство для исцеления монаршей особы от ее неведомого недуга.

В качестве бригады оперативного реагирования были выбраны трое гоблинов, в меру упитанных и в самом расцвете своих сил. Правда, если внимательно читать экранные титры, по-английски их почему-то называют словом «elves», то есть эльфы, что в корне неправильно. Ну да буржуйская же игра — куда им в таких тонкостях разбираться... Но вернемся к нашим героям. Трое гоблинов были не просто среднестатистическими представителями своего племени. Каждый из них обладал уникальной особенностью (подробнее об этом рассказано во врезке). Приключение начинается с того, что они пытаются получить консультацию у могущественного волшебника, чтобы наконец-то понять, чем же лечить их королевское Величество. Волшебник оказывается корыстным малым, и для того чтобы заинтересовать его, надо с превеликими трудностями добыть бриллиант из соседней шахты. Характерно, что в шахте добывается не алмаз (неограненный камень), а именно бриллиант (diamond по-гоблински), то есть уже ограненный алмаз. Волшебник оказывается компетентным в медицине и посылает бригаду на поиски трех артефактов вглубь Земли. Для излечения короля необходимо раздобыть некий мухомор, эликсир пауков и особое растение. В поисках этого хозяйства проходит еще несколько уровней игры. Наконец, когда все собрано, обнаруживается страшная правда — мы обратились за помощью именно к тому волшебнику, который и заколдовал короля. А три предмета ему были срочно необходимы для еще более ужасного колдовства. Теперь уже не до спасения государства — унести бы собственные ноги. В процессе собственного спасения обнаруживается и причина королевской болезни — магическая статуэтка, при помощи которой удаленно наводилась порча. Для того чтобы снять заклятие со статуэтки, необходимо драконье пламя и колдовская буддистская статуя. Наконец, статуэтка обезврежена, король исцелен и преисполнен благодарности. Но квест на этом не кончается - надо покарать и самого волшебника, что оказывается совсем отдельной историей. Хотя и с этой непростой задачей вполне можно справиться.



Наконец-то конец! Переход на следующий уровень. Не забыть записать код...



Собака бывает кусачей только от жизни собачьей. Придется обеспечить ее хлебом или зрелищами...

Гоблины — это классический классный квест-загадка. Каждый уровень игры представляет собой один экран без возможности прокрутки. Соответственно проблемы «а не забыл ли я на прошлом экране дернуть за веревочку» просто не возникает. Курсор прини-



В нашем гоблинском хозяйстве всякая штука пригодной оказаться может.

О происхождении видов

Первая игра о гоблинах появилась целых десять лет назад, в 1991 году. Разработанная фирмой Coktel Vision, она была издана всемирно известной Sierra On-Line и сразу же снискала успех под этим солнцем. При этом, если быть совершенно точными, игра называлась Gobliiins, а количество букв «i» символизировало количество гоблинов, которыми управляет игрок, — трое, к тому же каждый гоблин имел свои уникальные особенности. В 1992 году появилось продолжение под названием Gobliins 2. Легко догадаться, что во второй части было использовано всего двое гоблинов, один из которых отличался умом, а второй — сообразительностью. Еще год спустя вышла заключительная часть трилогии — Goblins 3. Естественно, в ней игрок управлял единственным гоблином. Так как на четвертую часть буковок не хватило, проект на этом и был завершен.

мает всего три вида — один для перемещения, один для использования предмета или умения, третий (только у одного из гоблинов) — для того чтобы взять или бросить предмет. С собой три приятеля могут унести только один предмет, но для квестовых предметов сделано исключение: наличие мухомора, эликсира, растения и статуэтки обозначается справа на панели управления на специальной скамеечке. В игре возможность умереть отсутствует как таковая, но при совсем неверном действии с игрока снимается некоторое количество то ли



жизни, то ли энергии, короче, — желтая полоска, разделяющая панель «управления» и собственно игровой экран, уменьшается. Если она дойдет до нуля, придется перегружать игру заново. Слово «управление» взято в кавычки потому, что реально на



Кучка пикселов около курсора — это превращение гоблина в невидимку. Только невидимый гоблин может пройти мимо недреманного ока злого мага.

этой панели только один элемент управления — череп, который вызывает меню LOAD — EXIT. Оригинально решена проблема сохранения игры — она не сохраняется вовсе. Вместо этого в конце каждого уровня (всего их 22) сообщается семибуквенный код, при помощи которого игру можно начать сразу с определенного момента. В принципе такой способ был достаточно распространен в древние времена. Кстати, хотелось бы знать, кто придумывал коды в стиле KKKPURE или ECPQPCC — или же это банальный генератор случайных чисел?

Несмотря на то что активные предметы и зоны на экране специально никак не обозначались, играть было не очень трудно. Во-первых, благодаря специфическому юмору, который пронизывал любое действие персонажей — как правильное, так и неправильное, в особенности неправильное. В какой-то мере это пытаются передать скриншоты. Но поскольку звук и анимацию журнальным способом передавать еще не научились, вам придется поверить мне на слово — это стоит посмотреть. Звуковое сопровождение также вполне на уровне, несмотря на то что использовались различные его варианты, включая в себя как пресловутый PC-Speaker, так и экзотические варианты типа Adlib Sound. Интересно, что игра была сразу выполнена под несколько языков, в том числе английский (of course), немецкий, французский. Хотя собственно текста в игре мало, жители многих стран должны были порадоваться поддержке их национальных особенностей. Кстати о национальных особенностях. Гоблины стали настолько популярными, что были русифицированы народными умельцами и выпущены в виде пиратской версии, поставлявшейся, естественно, на дискетах. Правда, в README говорилось, что это не пиратская русифицированная версия, а русификатор к лицензионной копии игрушки. А то, что «русификатор» включал в себя абсолютно все файлы, необходимые для ее (игры то есть) функционирования, — видимо, издержки локализации.





Огонь дракона — ключ к сердцу Будды. Вот только как получить огонь у дракона, не потревожив его самого?

Во второй части также присутствовала правильная сюжетная завязка. Королевский сын, принц Буффон, был похищен злобным демоном, который отнес его в свой замок за тридевять земель. Безгранично проиллюстрировано в заставке горе несчастного отца, потерявшего единственного любимого сына и наследника престола в одном лице. Об этом достаточно равнодушно повествует очередной волшебник, который гораздо больше озабочен проблемой нейтрализации мухи. Но не все потеряно — Чип и Дейл, а точнее, Фингус и Винкл спешат на помощь. Правда, из-за проблемы с мухой волшебник не смог телепортировать их достаточно близко к замку, и наши герои начинают свой трудный, но веселый путь, полный ужасных опасностей и забавных приключений.



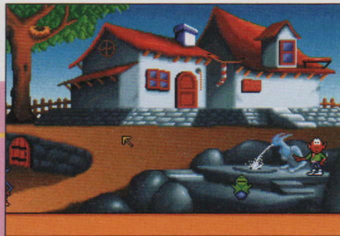
Не на того напали, товарищи гоблины! С пауками грубой силой не справиться, тут надо тоньше действовать.



И зажег Данко сердце свое и осветил путь он людям, идущим за ним. Последуем же и мы его смелому примеру.



Колданем-ка мы это растение. Может быть, что полезное и вырастет. Ух ты! Что выросло, то выросло…



Не бойся, это моя лягушонка в коробчонке едет, точнее, на шарике сидит, но суть от этого не меняется.



А наш брат гоблин, оказывается, скромняга, если стесняется даже каменной статуи. По остальным играм о них сложилось совсем другое впечатление.



Победить бюрократию ой как непросто, но, если заболтать ее до полусмерти, может, что путное и получится, — вон сколько книг валяется.

На этот раз гоблинов осталось двое, и, чтобы компенсировать количественный их недостаток, двумя гоблинами частенько приходится действовать параллельно. При этом требуется определенная цепкость пальцев, твердость ума и ясность памяти. И хотя это не выводит игру из рамок квеста, но добавляет ей динамизма и сложности. Во второй части уровней меньше, но они состоят из нескольких экранов, между которыми можно перемещаться как непосредственно, так и при помощи специального пункта в меню. Инвентарь уже содержит несколько предметов, которые можно применять обоими гоблинами независимо друг от друга. При этом с точки зрения науки математики размерность задачи достаточно серьезно возрастает, так что вторая часть является объективно более сложной, чем первая. Кроме того, в ней периодически появляются текстовые подсказки в нижней части экрана, а при наведении курсора на активный предмет выводится его название. В игре всего девять уровней, но зато каких! Каждый из уровней состоит из четырех-пяти экранов, предметы необходимо переносить между экранами, комбинировать в невообразимых сочетаниях и использовать в самых неожиданных местах. В качестве последнего удара милосердия уже на пятом уровне спасаемый принц Буффон выступает как самостоятельный третий персонаж, и размерность задачи еще более возрастает.

Третья и заключительная часть серии под названием Goblin's Quest 3 не имеет такой развернутой заставки, и сюжетная завязка не столь очевидна. Но из местной газеты Goblins News, которая сразу доступна из меню, можно узнать о цели приключения. Главного героя на этот раз зовут Блаунт (Blount), и он выступает соло. В третьей серии экраны впервые обрели прокрутку по горизонтали, кроме того, план всего приключения сразу же предстает как некая глобальная карта. Из нее видно, что впереди героя ждут аж 19 уровней, каждый из которых для своего успешного завершения потребует недюжинного напряжения ума.



М-да, укушаться мухоморами до таких цветных глюков — это надо особенное умение.

Вторая и третья части сериала имеют еще одну отличительную особенность, правда, в квестах она встречается не так часто, как хотелось бы. Это возможность несколько раз (три или четыре раза за всю игру) получить подсказку по поводу решения текущего уровня. Мастера SAVE/LOAD наверняка быстро поймут, каким именно способом можно получить неограниченное количество подсказок в любой момент времени. Их пыл остужается разве тем, что подсказка (в игре она почему-то называется «джокер») не дает прямого ответа на загадку, а только намекает на возможные способы ее решения. Но для настоящего игрока и намек — уже половина отгадки, так что данное свойство было очень, очень ценным.

История трех...двух... одного... итого шести гоблинов (не считая примкнувшего к ним спасаемого принца Буффона) и сейчас вполне достойна того, чтобы обратить на нее взор закаленного квестомана. Весь сериал выполнен в характерной коричнево-голубой палитре, которая запоминается надолго. Несмотря на не очень высокое разрешение (320×200 и 640×480 для разных частей), как фоновые картинки, так и сами гоблины прорисованы отлично, их анимация великолепна, а уж, что они выделывают с окружающими предметами, — это надо видеть. Кстати, в этой серии одной из первых появилась анимация персонажей в случае отсутствия активности игрока. Особенно прикольно это смотрится в первой части, где все три гоблина могут заниматься своими делами одновременно, пока игрок мучительно думает, что же ему делать в текущий момент. Вот такая получилась гоблинская сказка. MG

Гоблин, как он есть

Гоблин сам по себе существо не очень умное. Несколько разнообразных умений ему явно не под силу. Поэтому для успешного выполнения поставленной боевой задачи гоблинов обычно надо несколько. Трое гоблинов из первой части серии различались следующим образом. Благообразный седой гоблин с лысиной был способен на мелкое колдовство. Правда, заранее предсказать эффект от воздействия астральных сил практически невозможно. Качок с рогатым шлемом мог применять только грубую физическую силу, но зато по-крупному. Третий, ничем внешне не примечательный гоблин, мог делать, пожалуй, самое важное дело — он был способен брать и использовать предметы. При этом гоблин, как он есть, существо небольшое. Наверняка поэтому предмет в каждый конкретный момент времени можно было взять один и только один.

Вторая часть принесла неизбежное сокращение штатов. Теперь гоблины различались в основном цветом кожи. Брать и использовать предметы мог любой из них, но синий гоблин не отличался при этом особым уровнем интеллекта — так и норовил сжевать все, что попадается под руки. Второй, розового цвета, был способен на более мозговитые усилия и в рот что попало не тащил. При этом для достижения цели им порой приходилось действовать одновременно.

В третьей части только один действующий герой — сам себе режиссер, так сказать. Видимо, по этой причине в ней самые сложные загадки и ребусы (по субъективной оценке, естественно).



На границе тучи ходят хмуро. Суровый сержант мрачно топорщит замороженные варежки, искоса поглядывая через реку. На той стороне самураи думают, переходить границу у реки или не переходить... Один из них волнуется, кричит что-то невнятное и показывает рукой на пограничников, остальные недоверчиво переглядываются. Сержант подходит к самой воде и грозит японцам кулаком. Последние, напуганные этим хамским выпадом, рассаживаются по самолетам и летят бомбить Перл-Харбор...



И что, спросите вы? Да ничего! Тихоокеанская группа флота была уничтожена из-за того, что сержант погрозил через реку кулаком! Понимаете? Точнее, из-за того что тучи ходили хмуро, а все русские солдаты опасаются, что, когда тучи ходят хмуро и край суровый тишиной объят, самураи переходят границы у реки! Не выдержали у мужика нервы, тем более что только накануне он слышал эту угарную песенку про границу, вот он и напугал самураев, спровоцировав тем самым побоище! Таким образом, битва у Перл-Харбора случилась из-за того, что в свое время россияне частенько пели эту песнь. Но на этом все не кончилось. Прошло полвека, и разработчики выпустили чудовищную игру Pearl Harbor: Defend the Fleet, посвященную этому страшному побоищу!

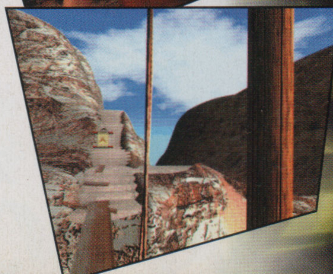
ОБОЙМА

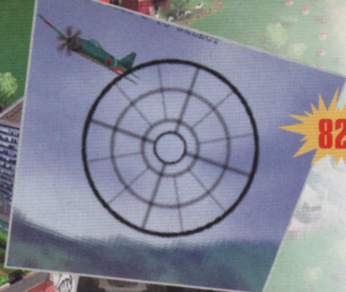




Люди! Думайте, что вы поете и кому! Позаботьтесь о том, во что будут играть ваши дети и внуки, уже сейчас! Прочитайте обойму про Defend the Fleet и ужаснитесь!

Панков Николай







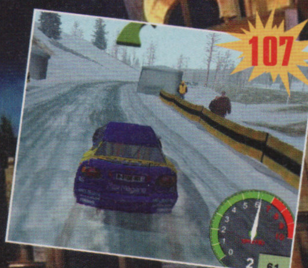










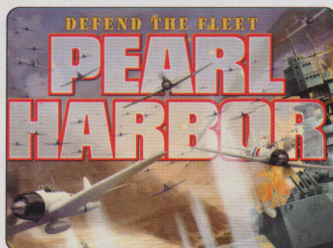




Каматояши Нибуядзу

PEARL HARBOR: DEFEND THE FLEET

Воробушка жалко



И съедут с катушек повсеместно производители компьютерных игр, и заполонят рынок жуткими да странными поделками. И будет любитель авиасимуляторов исполнять роль бортстрелка, а поклонник морских битв — **стрелять** с палубы по авиации, пытаясь выиграть полвека назад проигранное сражение. И обратится пошаговая стратегия в аркадный экшн, погребя **под тушей** железного урода-энфорсера последние шансы человечества отбиться от инопланетной угрозы. А лучшей игрой года станет симулятор железнодорожного стоп-крана.

Сборник мрачных пророчеств. 7-12.

Паспорт

Pearl Harbor: Defend The Fleet
Жанр: аркада
Разработчик: Way Forward Technologies
Издатель: Infogrames
URL www.infogrames.net/games/pearl_harbor

Системные требования:
Процессор: Pentium II 233 МГц
RAM: 32 Мбайт
Video: 3D-акселератор with 4 Мбайт RAM

Такое вот мрачное пророчество мы недавно вспомнили. Народная молва приписывает это высказывание неизвестному солдату ПВО Уганды, который в свое время много грезил. Сейчас уже можно точно сказать, что реально дела будут обстоять еще хуже, так как в данный момент ведется разработка ужасающей игры — симулятора американских горок, где надо будет внимательно смотреть из вагончика по сторонам. Но сейчас речь пойдет о той части пророчества, где рассказывается о морских сражениях.

Началось все давно, еще в далеком 1941 году. Тогда Япония начала всячески притеснять мирный Китай, чем возбудила гнев оплота международной демократии и свободы — Америки. Сердитые генералы из США, хмуря густые брови, послали Тихоокеанский флот разобраться с супостатами, причем не куда-то, а на Гаваи (конкретнее, к своей военно-морской базе, находящейся в заливе Перл-Харбор). Корабли, приплыв на базу, бросили там якоря и мирно стояли, позволив командам любоваться погодой. Надо сказать, посмотреть было на что — тогда на Гаваях хмуро ходили тучи, а суровый край был объят тишиной. Как известно, в такие ночи самураи не спят, а предпочитают

переходить если не границу у реки, то хотя бы к активным действиям. Что они и сделали — авиация вооруженных сил Японии нанесла удар по Перл-Харбору, уничтожив большую часть Тихоокеанской группировки военно-морского флота США, понеся при этом крайне незначительные потери.

Вооружением «Защитник» тоже не блещет — на нем находится всего одна орудийная башня, правда, вооружение на ней оперативно сменяется. К сожалению, плавать наш корабль не умеет совсем…

Как правило, американцы стараются не вспоминать эту страницу своей истории, однако тут появился на экранах фильм «Перл-Харбор», в связи с чем господа издатели решили выпустить пару игрушек с одноименным названием. Об одной из них мы сейчас и расскажем. Вернее, попытаемся рассказать, потому что, честно говоря, говорить тут не о чем. Называется эта чудесная игра Pearl Harbor: Defend the Fleet.

Сюжет данной стрелялки крайне прост: флот, стоящий в Перл-Харборе, нежданно получил подкрепление в виде экспериментального эсминца «Defender», миссия которого заключается в защите флота США от любого противника. Согласитесь, сама по себе формулировка задания звучит несколько диковато — вроде бы флот и сам может за себя постоять. Однако, как выясняется по ходу игры, как раз этого-то он и не может, а следовательно, единственная его надежда на утлое суденышко — Defender. Игрок при этом выполняет роль сидящего в орудийной башне мужика, поливающего окружающий мир очередями из различных орудий.

Несколько слов о самом судне. Во-первых, наш эсминец крайне невелик, я бы даже сказал несколько мал для такого гордого названия. Размером он приблизительно с прогулочную яхту. Вооружением «Защитник» тоже не блещет — на нем находится всего одна орудийная башня, правда, вооружение на ней оперативно сменяется. К сожалению, плавать наш корабль не умеет совсем…

Выбор оружия поражает своей реалистичностью. Непонятно откуда наряду с имеющими реальные прототипы двадцатимиллиметровыми и трехдюймовыми орудиями появились ракеты класса «земля-воздух» и скорострельные пулеметы Гатлинга. Разработчики утверждают, что таким образом они пытались посмотреть, что бы было, если бы американский флот был оснащен более современными видами вооружения. По крайней мере, если ткнуть в пункт меню, озаглавленный History, а затем выбрать главу



Вот так выглядит объяснение заданий перед очередной волной. Особенно глубокого смысла исполнены желтые стрелки — видимо, с этих направлений прилетают японцы.









Когда самолет сбивают, он просто исчезает, оставляя вместо себя оранжевое пятно в воздухе. Обломков нет — весь картон сгорает во время взрыва.



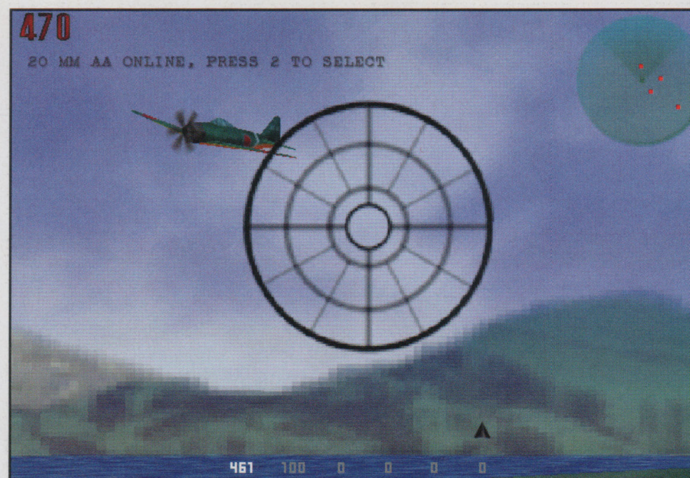


Our Game, то, вчитываясь в написанную там ахинею, можно узнать, что задача игры — дать нам шанс изменить исторический ход событий.

Вообще, этот раздел крайне рекомендуется к прочтению, особенно поклонникам истории. Я думаю, они почерпнут много нового с такой точки зрения на Вторую мировую войну. К тому же забавно выглядят фразы типа «Японский флот состоял из пяти авианосцев: Акаги, Кага, Сорю и Зулкаку». Те, кто это читал, либо не умели считать до пяти, либо указали цифру пять для большей внушительности, а то что это такое — всего четыре корабля, не солидно как-то... Завершается все это историческое гонево совершенно убойной фразой: «Получайте удовольствие, но помните тот трагический день в начале декабря 1941 года...» Это самая смешная шутка в игре, причем больше всего она должна понравиться японцам. Самое смешное в ней то, что собственно удовольствие получать не от чего, кроме как от осознания, что все равно Перл-Харбор американцами проигран...

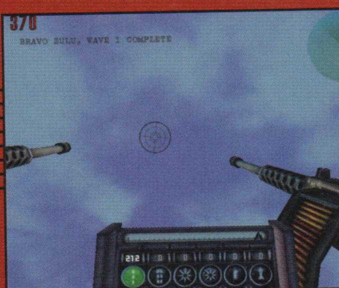
Если попадут в берег, то это не беда — все равно особенной связи между местом попадания и повреждениями я не заметил...

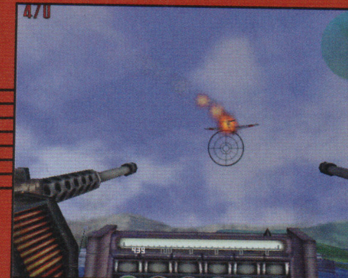
Правая кнопка мыши приближает цель. Одно досадно — целиться при этом становится труднее раз в пять, так что в чем смысл такой угарной возможности также не ясно...

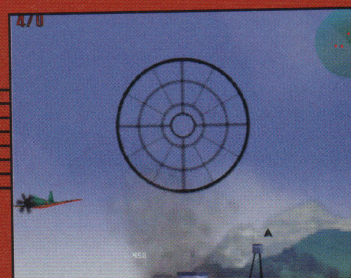


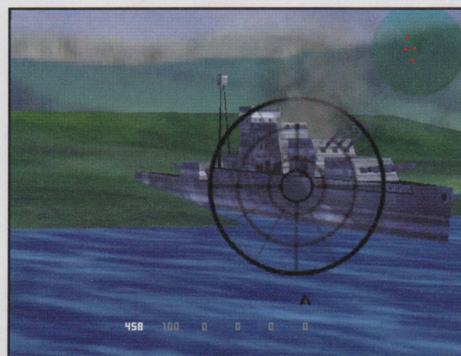
Теперь поговорим о самом игровом процессе. Его нельзя охарактеризовать никаким иным словом, кроме как «чумовой». Сидим себе в будке и поливаем свинцом воздух — лепота... Происходящее приятно радует глаз своим разнообразием: мимо туда-сюда летают самолетики, а стоящий вокруг американский флот горит. После того как игрок перебил всю толпу вражеских самолетов, происходит... угадайте что? Правильно, прилетает следующая волна, причем, как правило, гораздо большая. Постепенно появятся даже бомбардировщики, которые радостно и резво примутся кидать торпеды поблизости от кораблей. Если попадут в берег, то это не беда — все равно особенной связи между местом попадания и повреждениями я не заметил... Основное различие между самолетами в количестве попаданий нужных для их уничтожения, хотя иногда могут прилететь один-два союзных перехватчика, но толку от них немного.



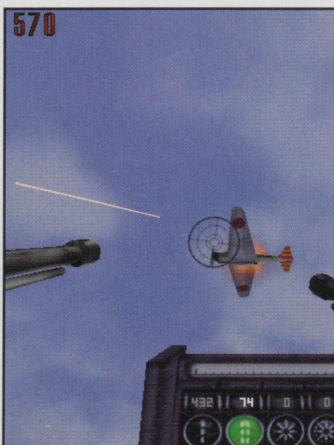








Всего вокруг «Защитника» стоит восемь кораблей, ориентировочно принадлежавших военно-морскому флоту США, вот именно их-то и придется защищать. Сами они заняты непонятно чем — вроде бы визуально просто стоят и немного дымят горящими палубами, однако, видимо, кто-то все-таки ведет с них огонь по противнику. По крайней мере, однажды я в разгар боя ушел обедать, а когда через час вернулся, то в воздухе остался всего один противник, тщетно пытающийся расстрелять что-нибудь из пулемета. Надо полагать, врагов сбил кто-то





WayForward Technologies

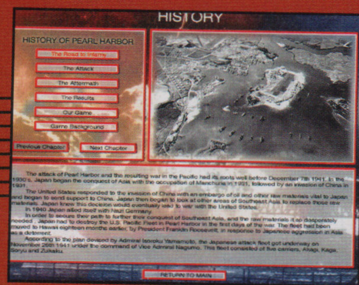
PROGRAMMED BY
Raymond L. Maple
(additional programming)
Michael W. Stragey
Ian Wakelin
ARTISTS
Jason P. Hitchens
Sam Khorshid
Cole Phillips
Andrew Swihart
SOUND DESIGN
Robert Tuohy
VOICE OVER
Brook Chalmers
MUSIC
Ron Sures
PRODUCER \ DESIGNER
Derek Dutilly
EXECUTIVE PRODUCER
John Beck
TYRANNICAL OVERLORD
Voldi Way
SPECIAL THANKS
Amy Maple
Linda Wang
Brooke Knappen
Ketti Johnston
Angelica Danan
Pie Head
and
The Entire WayForward Family
Dedicated to Foster Dog . . . You'll be missed

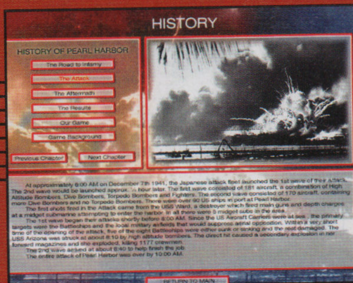
другой, находящийся где-то еще. Можно было бы подумать, что это работа наземного ПВО из перл-харборского порта, однако такая версия маловероятна, ибо никакого порта нету. Вообще на берегу нет совсем ничего, кроме голых зеленых холмов. Ну этого и стоило ожидать — база-то наверняка секретная, вот и не решились разработчики ее рисовать, чтобы не выдать военной тайны.

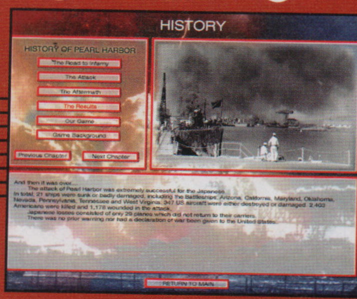
После каждой волны подводятся итоги: сколько кораблей уцелело, каков процент попаданий, сколько очков заработано. За каждый сбитый самолет стрелок получает определенное количество этих самых очков, а за каждый потопленный корабль часть очков вычитается. Также подсчитывается количество оставшихся патронов, и добавляется некоторое количество боеприпасов. Не бойтесь, что в самый ответственный момент боеприпасы у вас иссякнут! Двадцати- и пятидесятимиллиметровые орудия имеют неограниченные запасы. Просто когда обойма иссякнет, вам автоматически зарядят новую, вычтя 300 очков с вашего счета. Весьма удобно, но, по-моему, не вполне реалистично.

Весь американский флот, как ему и положено по истории, стоит на месте, однако некоторые плавсредства тут все-таки плавают, как это ни странно. Во-первых, это лодка, подвозящая во время миссии вооружение. Можно както выбрать какой тип боеприпасов будет выслан, но лично у меня это не получилось, и, хотя я следовал всем инструкциям, привезли мне вовсе не то, что я заказывал. Кроме этого утлого суденышка, по Перл-Харбору снуют туда-сюда японские субмарины, которые надо истреблять, причем теми же орудиями, что и самолеты. Самое странное, что подлодки шныряют между кораблями исключительно в надводном положении, так что вообще неясно зачем они это делают.

Не бойтесь, что в самый ответственный момент боеприпасы у вас иссякнут! Двадцати- и пятидесятимиллиметровые орудия имеют неограниченные запасы.





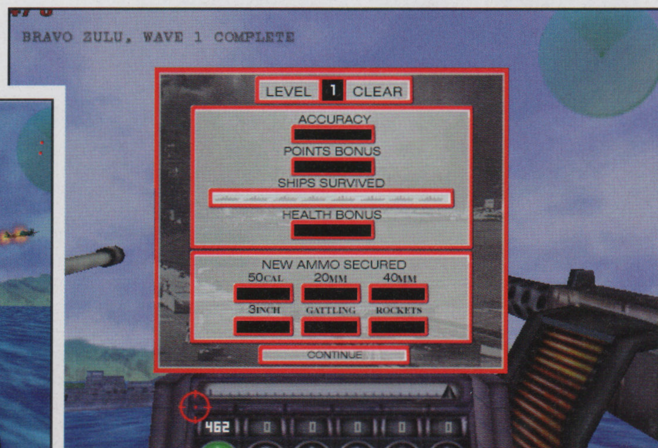




После успешного отражения нескольких волн игра сообщает, что зона зачищена, и наш флот за кадром перемещается в другое место Перл-Харбора, хотя внешне пейзаж никак не изменяется. Откуда-то приплывают новые корабли взамен утраченных, и веселуха идет по-новой. Такая вот угарная игра от Infogrames.

Короче говоря, данный продукт вызывает, мягко говоря, недоумение. Кому потребовалось создавать эдакое чудо-юдо — неизвестно, кто будет в него играть — непонятно. Нет, если вы любитель американского взгляда на историю, то, пожалуйста, играйте себе... MG







ИТОГО

Жуткая аркадная стрелялка по воздушным целям. Геймплей ужасает, идея глупая, графика отстойная, сюжет просто неинтересный. Играйте на здоровье!








Константин Инин
ака Вайлд Рашн

CIA OPERATIVE: SOLO MISSION

Гремучий клапан

Жанр не дохнет. В принципе можно смело написать, что жанр не сдохнет никогда, и не получится передергивания. Да, конечно, будут новаторы, создающие System Shock II и пытающиеся совместить с новыми технологиями все больше и больше геймплейных элементов: показать «от первого лица», реалистичное графически, реалистичным и интересным по игровым возможностям, дать игроку более настоящий мир — в общем, делать жизнь лучше. А будут и другие, четко знающие, что мы очень хотим побыть **суперагентом**, и из-за этого «очень» нам, в общем, плевать на любое количество условностей, которое нужно терпеть. Главное — побыть этим суперагентом уже сейчас. И эти другие тоже правы. И эти другие делают клевые шутеры.



Паспорт

CIA Operative: Private Missions
Жанр: шутер
Разработчик: TrainWreck Studious
Издатель: ValuSoft
URL www.valusoft.com
Системные требования:
Процессор: Pentium 300 МГц
RAM: 32 Мбайт
Video: 8 Мбайт Accelerator with Open GL support

Мир не бывает спокойным. Ну не бывает, и все тут. Это только мировые войны наперечет, да еще мы, европейские и американские обыватели, обращаем внимание, когда кто-то стреляет в Сербии, — а по всей планете войны идут практически всегда. Причем нам, обывателям, может казаться, что все это где-то далеко и никак не касается нас, — но спецслужбы четко знают, что это не так. ЦРУ есть дело и до наркобаронов в Латинской Америке, и до африканских диктаторов — ЦРУ должна контролировать ситуацию. Пусть не открыто, но должна. Сегодня ЦРУ помогаем мы.

Нас зовут Джек Ноэл. Мы — элитный сотрудник вышеупомянутой организации. Мы выполняем самые секретные, если не сказать «самые специальные» задания из всего, что только может понадобиться разведке. Мы отвечаем сами за себя. Наш провал будет только нашим провалом: Америка будет отрицать наличие какой-либо связи между ЦРУ и нами лично. Иначе нельзя, хотя именно эта связь определяет то, что сегодня нас могут убить на Кубе, завтра — в Анголе, послезавтра — в Москве.

Совершенно обычный шутер. Совершенно. Набор оружия. Здоровенные дядьки с разнообразными пушками в национальных и не

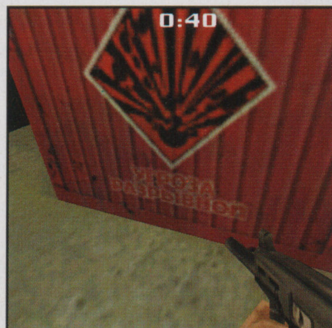
очень костюмах — дядьки, умирающие пачками, в отличие от совершенно пуленепробиваемого нас. Патроны, разбросанные по уровню. Господи, какая скукотища!

Госстандарт

Не поймите меня неправильно. Это так, вырвалось — отсутствие новизны утомляет. В рамках своего жанра игра вполне пристойная. Даже хорошая. Просто в свое время мы перестали играть в клоны C&C, а сейчас, судя по всему, резко подешевели трехмерные движки.

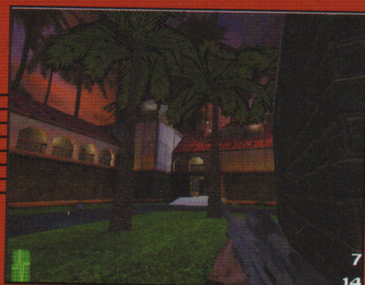
О чем писать? Рассказать, что такое трехмерный шутер? Пожалуйста: вам дают задание, заключающееся в замачивании кого-нибудь или нажатии на какую-нибудь кнопку. Добираясь до указанного места, вы должны порешить очень-очень много народу. Тот подвид шутеров, к которому принадлежит CIA Operative, отличается некоторой реалистичностью обстановки (на вас выбегают бандиты, а не инопланетяне, лягушки или безголовые негры) и реалистичностью вашей собственной смерти. В том смысле, что смерть эта происходит довольно просто. Конечно, с десяток пулевых ранений вы в состоянии перенести, но под шквальным огнем лучше все же не стоять. Особенно учитывая тот факт, что в «реалистичных» шутерах пули и снаряды вообще летают со скоростью, лишающей вас всяких шансов от нее увернуться. В отличие от плазмы, маленьких зеленых шариков, больших синих полосок и других достойных средств разрушения, левитирующих крайне неторопливо. Стрейф не спасет суперагента.

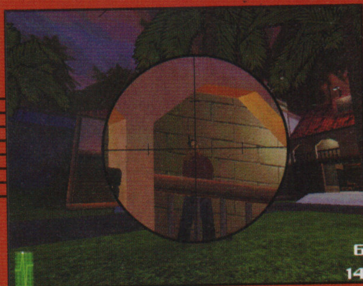
Рассказать об особенностях физики? Пожалуйста. Можно разбиться. Со второго этажа — не насмерть, с четвертого — насмерть. Теоретически существуют точечные поражения; практически из снайперской винтовки надо попасть хотя бы не по ногам. Все, насмерть. Сей факт успешно демонстрируется на первом же задании. Да, следы поражений на самом деле появляются на тех частях тела, по которым вы попали. И даже иногда на тех, по которым вы стреляли. Но непонятно, почему та же снайперская винтовка делает в человеке дырку в совершенно фиксированном месте. Сдается мне, в «Вормах» эта фишка называлась Patsy's Magic Bullet. Снайперы — это клево.

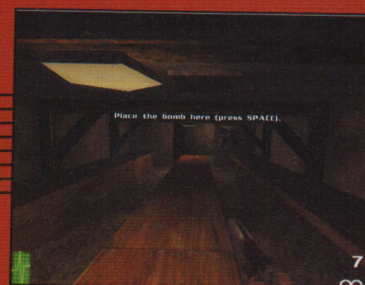




Он выбежал из кабинки и на чистейшем русском языке прокричал какую-то бессмыслицу. Это были последние слова в его жизни.





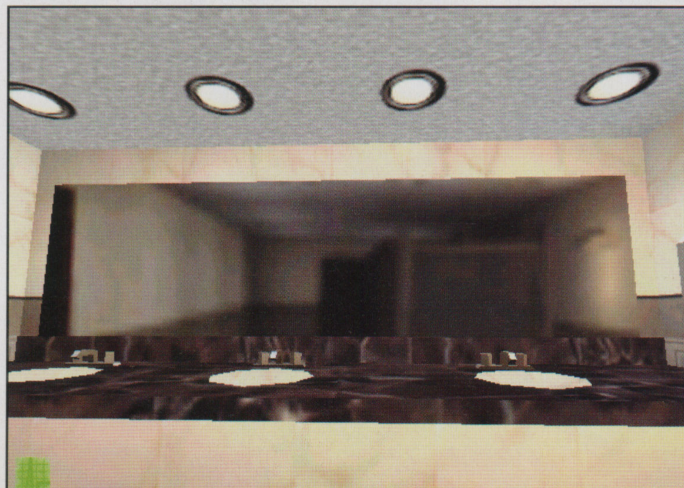


Я вообще люблю такие шутеры. Чисто «из жизни». С жилыми домами и офисами, метро, витринами магазинов. Быть настоящим супергероем интереснее, чем мочить инопланетян.

Несколько разбавляет историю часто возникающая необходимость не убить случайно каких-нибудь мирных жителей. Не то чтобы территория была густо населена — CIA Operative не такой большой проект, чтобы иметь наглость требовать третий пень, — но проблем и азарту невозможность стрелять большими, размашистыми очередями придает. Тот факт, что тебе надо сначала выжидать, пока линия огня станет свободна, а потом не упустить этот короткий момент, создает чудное напряжение. Кроме того, компенсируется вечная заторможенность компа. Бой получается практически на равных. Это хорошо.

Автоматы болтает — болтает настолько сильно, что в случаях, когда из-за ящика торчит только голова противника, имеет смысл переходить на пистолет. Редкая ситуация в шутерах. Перезаряжаться надо — опыт предшественников учтен.

Вот оно — секретное зеркало русского казино. Судя по всему, нужно назвать имя и фамилию (по Задорнову), чтобы хоть что-то в нем увидеть; но мы не имеем права рассекречиваться.







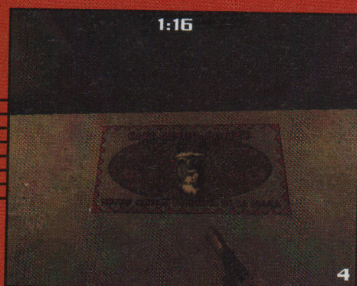


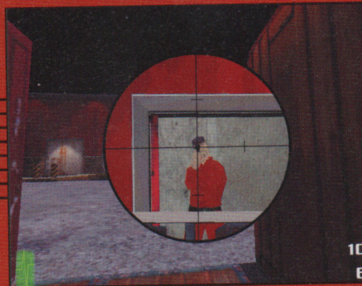
Точечные поражения действительно реализованы: в голову — насмерть. Если из пистолета, то рука не дрожит, и замочить можно с любого расстояния. В общем, шутер, смещенный в сторону реализма.

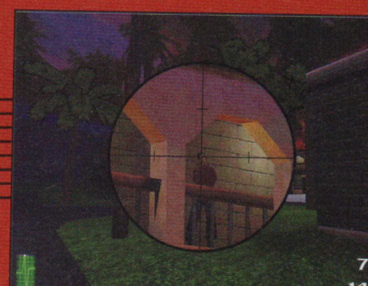
Я вообще люблю такие шутеры. Чисто «из жизни». С жилыми домами и офисами, метро, витринами магазинов. Быть настоящим супергероем интереснее, чем мочить инопланетян, — мне, по крайней мере. Просто это уже было. Много раз было. Движки уже давно позволяют сделать картинку достаточно реалистичной, чтобы получилось «как в жизни» и не отмазываться особенностями дизайна космических кораблей (да здравствует игра MadSpace, самая mad-space'овая игра в мире!). CIA Operative хорошо использует предоставляемую движками возможность. О чем тут писать?

Наверное о том, что жанр не умрет никогда. Что поклонников у него становится все больше и больше, и это закономерно и даже хорошо. Что играть в такие игры действительно интересно, что их одно-, ну двухразовость — это не страшно, что выходят они легионами, и некоторые даже делают себе multiplayer. Что не Half-Life'ом единым жив CIA и что можно — нужно — иногда сделать пазу и скушать какого-нибудь CIA Operative, благо последний является действительно очень достойным представителем жанра. Его можно смело дарить младшему брату или даже сестре: долой гендерные стереотипы! В него можно смело поиграть самому. Достаточно приятное времяпрепровождение. Разработчики даже обещали некоторую нелинейность (ух ты!), но я ее не нашел.

Дело происходит в Москве. Ну отчасти в Москве — несколько уровней. До них надо добраться, чтобы понять, почему эта игра приобретает совершенно особый смысл на нашем рынке.









Негр в Москве. Играет — сами видите — в «Русский рулетка». Обычное дело. Да, кстати, вы согласны, что лучше не приближаться к можелям на слишком скромное расстояние?

Переулочки Арбата

И вот тут бы статье и закончиться, если бы не казино «Скопьзкий ниппепь». Поясняю.

Дело происходит в Москве. Ну отчасти в Москве — несколько уровней. До них надо добраться, чтобы понять, почему эта игра приобретает совершенно особый смысл на нашем рынке.

Слева — «Хлеб» и «Союзпечать». Справа — «Рыбный рынок» и «Пиво в кегах» (keg (англ.) — бочонок), посередине — казино «Скопьзкий ниппепь». Редакция, уже подготовленная надписью на ящике «Не касаться из-за возможности смерти» (Была еще странная доска с этой же надписью, но в зеркальном отображении. Видимо, просвечивало.), начинает ползать. Приступы истерического хохота пошли на надписи «МФСКБД КАЗННО ЦУБСТБУЯ СЦДСТЛИББІМ». Представьте: идете вы и видите надпись — «МФСКБД КАЗНHO ЦУБСТБУЯ СЦДСТЛИББІМ».

Представьте: идете вы и видите надпись — «МФСКБД КАЗНHO ЦУБСТБУЯ СЦДСТЛИББІМ». Прямо внутри этого самого КАЗНHO.

Прямо внутри этого самого КАЗНHO. Дальше пошли мелочи: игральный автомат «Безумный ректор», другой игральный автомат «АЛЫЙ YKYСИТ» (с изображением окуня соответствующего цвета) — в общем, хорошо.

Пиком стал рекламный плакат, расшифровать который так и не удалось. Смотрите картинки.

Ради этого стоит играть. Вы бы еще слышали, что орут эти русские охранники (половина, кстати, почему-то до боли напоминает Чака Норриса)! Совершенная чума.

Мелкие баги

Графика непонятная. Текстуры — то очень хорошие, то просто никуда, дизайн уровней — более-менее

похоже на жизнь, но геймплей совершенно не выигрывает. Ничем особо не блещущий движок предоставляет всем равные базовые радости. CIA Operative развил это дело на четверочку. Но ощущение сценки из жизни присутствует: «Прошел я по улице, залег за углом, снял первых двух, пока они не заметили, перебежал в кабак и кинул у входа гранату». Главное — не подходить к свежеспасенным персонажам: на анимации здесь слегка сэкономили, да и опять-таки — модель уровня Half-Life'а по сегодняшним временам как-то невпечатляюще выглядят на крупном плане. Что неудивительно. Да, почему-то очень быстро пропадают пулевые пробоины и не разбиваются мониторы. Мечта геймера — пуленепробиваемый регенерящийся монитор.

Оформление на уровне. Не шедевр стилизации, но нормальный такой симулятор суперагента. С симпатичными межуровневыми артами.

Зеркало в туалете не отражает супергероя. Это уж как-то совсем никуда.

CIA Operative — какая-то странная помесь Soldier of Fortune (общая расстановка сил, задачи, враги), Duke'а Nukem'а (дизайн уровней и разнообразные вентиляционные люки), Hitman'а (возможность и иногда необходимость прятать оружие)... Ирландское рагу, не породившее никакого собственного вкуса. Это невесело.

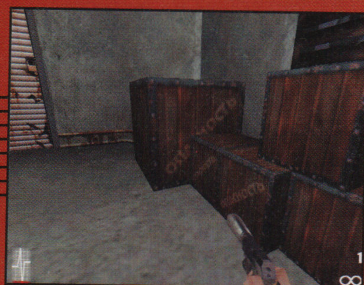
Играйте с нами, играйте как мы, играйте лучше нас. Проблема в том, что в качестве особенностей игры приходится упоминать отлично сделанные помехи. Все остальное — типовое.

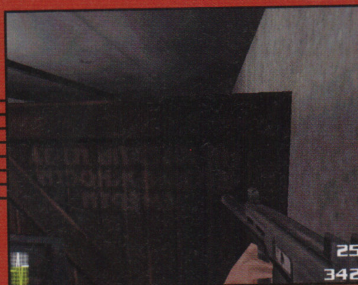
Вытащенный из мешка кот CIA Operative оказался котом не без глюков, но в целом хорошим. Качественным. Если купите, то день-другой веселья вам гарантированы. Фанаты Gunman Chronicles — это для вас!

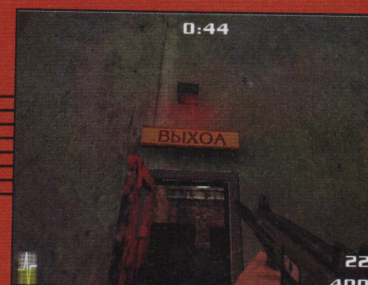


Регенерящийся монитор прямо в процессе регенерации. Это не казино, но тоже что-то русское. Секретные технологии на каждом шагу.

Это была шутка. Фанатов Gunman Chronicles не бывает. Однако если вы убили на Gunman Chronicles или подобную вторичную лабудень хотя бы полдня, то на CIA и денек грохнуть не жалко.













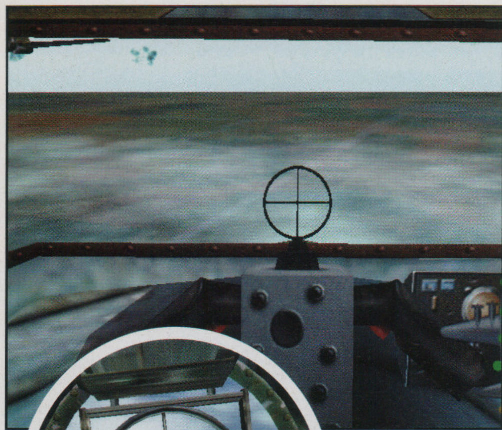
Жанр не умрет никогда. Ничего принципиально не изменится и тогда, когда подешевеет движок Unreal Tournament'а. Он тоже уже будет стареньким, и на нем будут клепать такие игры, и непонятно будет, зачем в компьютере стоит третий GeForce, если играем все равно в такие древние игры. Так будет. Прогресс неизбежен.

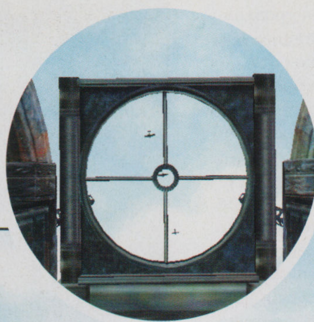
P.S. Дикий народ эти русские. Слева — «Хлеб», справа — «Рыбный рынок», посередине казино. MG

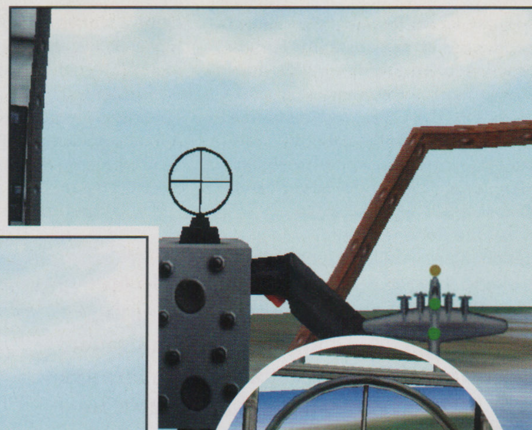


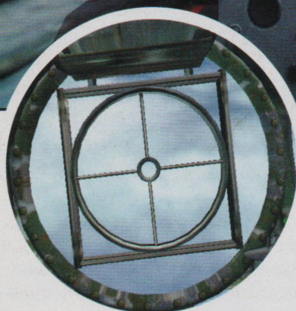
ИТОГО

Совершенно дурацкий шутер, идеально подходящий тем, кто любит шутеры. Потому что дурацкий — не дурацкий, но враги есть, уровни есть, оружие есть. Из четырех уровней сложности выбирается подходящий, и день можно считать потерянным.













B-17 GUNNER: AIR WAR OVER GERMANY

В бой идут одни чудаки

В.И.

Хорошие идеи, равно как и любые интересные вещи в нашем подлунном мире, имеют гадкое свойство заканчиваться в самый неподходящий момент. Когда деньги на проект уже найдены, а издатели толпами бродят у твоих дверей. Когда главный программист и по совместительству хороший друг (отменный собутыльник) закончил самую последнюю отладку самой последней ошибки из самого последнего куска кода. Когда собранная на коленке демоверсия не просто плюется «ожидаемыми ошибками», но даже работает, почти что играет. И в этот ответственный момент выясняется, что все **хорошие идеи** закончились, а сюжет, цель, история даже и не написаны.



Паспорт

B-17 Gunner: Air War over Germany

Жанр: аркадный стимулятор
Разработчик: Sunstorm Interactive
Издатель: Infogrames

URL www.infogrames.com

Системные требования:
Процессор: Pentium II 263 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 3D-акселератор

Итогда пускаются в ход штампы. Если в игре стреляют и ничего на ум не приходит, значит, война. Война, естественно, за мировое господство, ибо ни одна другая светлая цель не имеет в своих рядах такого большого числа поклонников. Если художник-трехмерщик в самом начале работы над проектом запил горькую и все оружие в игре — стандартные трехмерные модели из исторической коллекции, значит, не просто война, но Вторая мировая. Если собутыльником художника стал еще и сценарист, придумывавший миссии, значит, придется позаимствовать из библиотеки пару учебников по истории, засунуть их в сканер и прямо целыми кусками, не исправляя опечаток, копировать текст в брифинг миссии. И кого волнует, что сами миссии никоим образом не привязаны к так называемому брифингу. Зато можно будет ухватиться за фразу «историческая достоверность» и жевать ее журналистам до, после и вместо еды. В конце концов, всегда остается игровой движок, способный что-то выводить на экран и каким-то образом реагировать на действия пользователя.

Куда сложнее, если друг-программист, поддавшись на уговоры художника и сценариста, становится участником маленького закрытого клуба «на троих». Впрочем, и в такой ситуации можно как-то вывернуться. Надо просто поставить в название продукта какое-ни-

будь очень известное слово, способное заинтересовать широкие массы. При этом «имярек» может почти совсем не фигурировать в самой игре либо же фигурировать в настолько извращенной форме, что никто не догадается. Достаточно, например, написать на пылесосе золотыми буквами Мерседес и пытаться его продать. Другое дело, что на вас посмотрят как на полоумного. С компьютерными играми все гораздо проще. Никто не мешает вам сделать симулятор летающего пылесоса и назвать его симулятором подводной лодки. А на коробке можно написать все, что угодно. Можно даже купить за какие-нибудь символические деньги лицензию на производство симулятора какой-нибудь реальной лодочки. И написать на коробке, что, мол, наша игра есть 99-процентная копия реально существовавшей субмарины. 100% лучше не писать, и совсем не по той причине, что набьют морду. Просто не поверят.

Так вот. B-17 Gunner — это симулятор бортового стрелка, летающего неизвестно на чем, неизвестно где и неизвестно зачем. Правда, на коробке, равно как и на заглавной картинке, написано, что у летного средства есть имя. И что это вообще полная копия легендарного бомбардировщика B17 Flying Fortress. Но это на коробке. А в самой игре сразу понятно, где здесь пылесосы, а где бомбардировщики. Третьих там просто нет.

Окружающий мир в игре состоит из трех частей: кабины самолета, неба за окошком и всевозможных враждебных и дружелюбных объектов. Расстреливать можно и тех, и других.

B-17 Gunner — это симулятор бортового стрелка, летающего неизвестно на чем, неизвестно где и неизвестно зачем.

Упал. Очнулся. Гипс

Эта бессмертная фраза Никулина является наиболее точной характеристикой игрового процесса. В начале каждой миссии вам долго втирают про ужасную необходимость выполнения поставленной задачи. Потом показывают кучу плохих снимков непонятно чего, объясняя, по-видимому, что вот это вот цель номер один, а вот то цель номер два. Затем следует патриотичное «Не подведи сынок!» и...

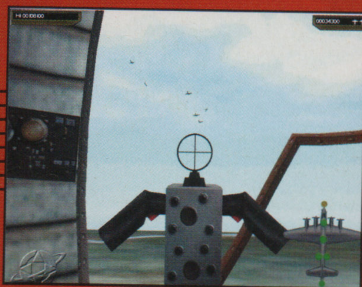
И вы оказываетесь черт знает где. Все кругом белое и нелицеприятное. Правда, спустя несколько секунд становится понятно, что вы все-таки не в раю и не в аду, а в кабине самолета. Только вот самолет уже неизвестно сколько бороздит воздушные просторы неизвестно какой страны. По всей видимости, дабы сохранить историческую справедливость, разработчики таким образом воплотили старинный военный обычай, согласно которому стрелки доставлялись на борт самолета в стельку пьяными, и просыпались только на подлетах к цели.

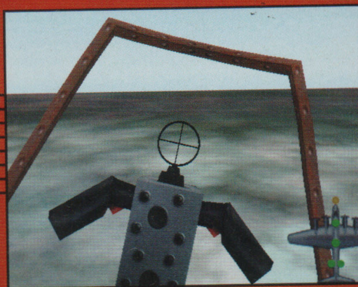
Ладно, предположим, что взлет в симуляторе самолетного стрелка совсем не главное. Наверное, вся соль игры кроется в процессе отстрела вражеских истребителей и скидывании бомб на мирные немецкие города. Поэтому в течение первых пяти минут игры, так как заниматься все равно нечем, можно повертеть головой и познакомиться с окружающим миром поближе.

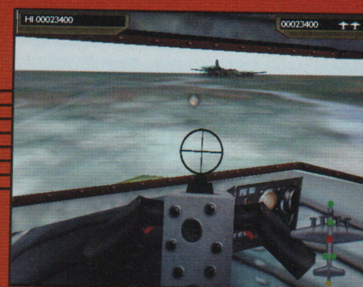


Для настоящего бортстрелка нет картины краше, чем та, что загорожена перекрестием прицела!

Окружающий мир в игре состоит из трех частей: кабины самолета, неба за окошком и всевозможных враждебных и дружелюбных объектов. Первые летают на истребителях и штурмовиках, сыплют грязными немецкими ругательствами и просыпаются с именем Гитлера на устах. Вторые летают на точно таких же B-17, что и у вас, никак себя в бою не проявляют и с овечьей покорностью падают на землю, будучи подбитыми. А теперь — внимание: расстреливать можно и тех, и других. И ничего вам за это не будет.

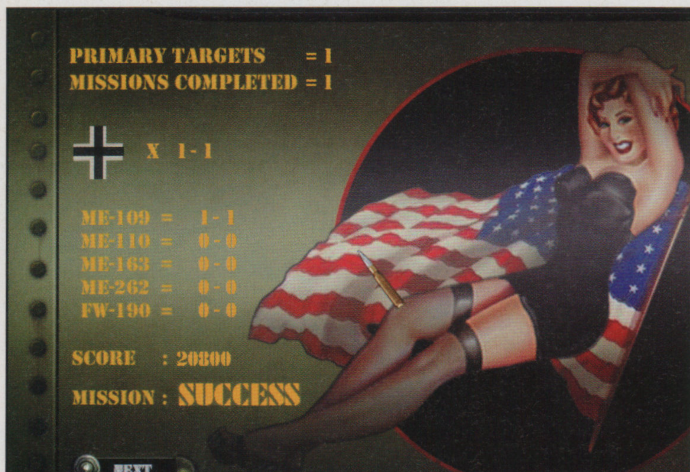






Под крылом самолета куда не взгляни— туманная мерзкая мгла. На самом деле это круто, можно даже, приглядевшись, увидеть, где закругляется Земля.





Окружающий мир поражает своей неприглядностью. Белые рваные шарики полигонального дыма еще могут с определенной натяжкой сойти за перистые облака, но вот грязную, порванную в нескольких местах текстуру назвать богатым и живописным ландшафтом язык не поворачивается. По всей видимости, эта самая текстура создавалась путем фотографирования порванного пиджака главного дизайнера, свалившегося мордой в грязь после очередной попойки.

Модели самолетов весьма гармонируют с окружающей средой (в том смысле, что никак не выделяются на фоне этого полигонального ничтожества). Простенькие серенькие модели, которые к тому же разглядеть в прицел орудия во всех подробностях не представляется возможным. И при всем своем внешнем графическом убожестве игровой движок умудряется нечеловечески тормозить. Если на экране случайно оказалось больше двух самолетов одновременно, то ни о какой прицельной стрельбе не может идти и речи.

Игра до безобразия аркадна. Противники носятся по экрану со сверхзвуковой скоростью. Пули, наоборот, летят как подстреленные лебеди. Зато патроны не кончаются по определению.

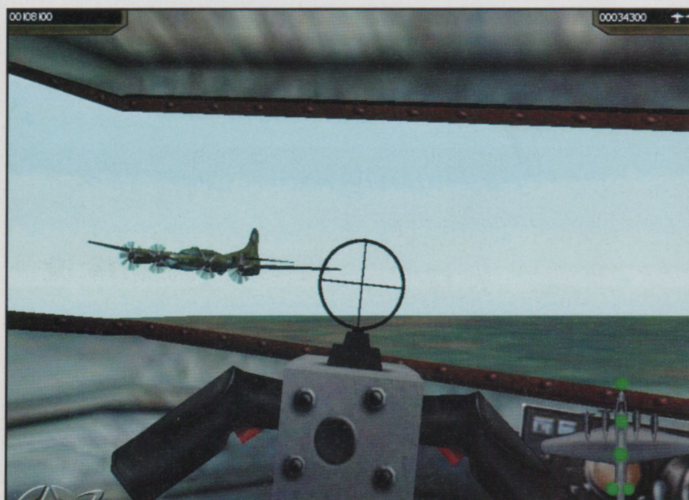
Кстати, о самой стрельбе. Как нетрудно догадаться, стрелять во все, что движется, и есть ваша прямая обязанность. При этом совсем не обязательно попадать по движущимся целям, ибо самолет ваш в большинстве случаев обладает полной неуязвимостью. В самом худшем случае все шесть бортовых пулеметов разнесут в щепки, но даже после этого ваш летающий гроб доберется до цели, скинет все бомбы и вернется на базу целым и невредимым. Добавлю, что в каждой второй миссии так, скорее всего, и будет. Ибо игра до безобразия аркадна. Противники практически неуязвимы и носятся по экрану со сверхзвуковой скоростью. Пули, наоборот, летят как подстреленные лебеди. Зато патроны не кончаются по определению. Никто не мешает вам зажать гашетку пулемета и в течение ближайших десяти минут слышать из колонок только пулеметные трели.







На B-17 находится аж шесть точек, с которых можно вести огонь. В какой из них вы находитесь в данный момент, можно определить, посмотрев на схемку в углу экрана.



В игре присутствует некий стратегический, отчасти мистический элемент. Выражается он в том, что на борту вашего самолета не один пулемет, а целых шесть. Стрелков, по-хорошему, тоже шесть, но управляете ими всеми вы один (по-видимому, переселяясь из одного тела в другое). В пылу схватки приходится постоянно порхать от одного пулемета к другому. Естественно, что сосредоточенности в результате таких действий ни в одном глазу. Положение могла бы спасти многопользовательская версия игры, где каждый из шести участников держал бы в руках свою собственную «баранку», но... мультиплеер в игре отсутствует.

Ну и напоследок непосредственно про сам процесс бомбардировки. В конце концов, B-17 в первую очередь бомбардировщик, а потом уже летающий пылесос. Так что рано или поздно вы доберетесь-таки до целей и игра, бесцеремонно вытащив вас из-за пулемета, запихнет в бомбовый отсек, дабы можно было проконтролировать процесс бомбометания. Внизу проплывает все та же грязно-рванная текстура, и ваша цель состоит в том, чтобы вспомнить, куда именно тупой компьютер просил сбросить бомбы. В нужном месте жмем кнопочку и наблюдаем полет камешка вниз с последующим пуком (именно пуком, во всех нормальных играх взрывы выглядят совсем по-другому). Если все в порядке, то игра извещает вас об окончании миссии и без всяких предупреждений выкидывает на экран с дебрифингом...

Музыка нулевая. Звука практически нет. Геймплей, как сами видите, находится в глубоко зачаточном состоянии. Чего нужно этой игре в жизни, непонятно. Зато понятно, чего хотели разработчики. Они хотели заработать немножко зеленых бумажек, пользующихся большим спросом во многих развивающихся странах. MG

ИТОГО

В свое время на B-17 летали настоящие асы. На его виртуальной копии согласятся полетать разве что полные... чудаки.







Trainee

POLITICAL TYCOON

Пусть меня научат

Поговаривают, каждый мальчишка в детстве мечтает стать пожарным, милиционером и космонавтом в той или иной последовательности. Не исключено, что сведения несколько устарели, но сути это не меняет. Жизнь идет, вот уже и высшее образование дает о себе знать в пошаливающей печени, пробивающейся лысине и дипломе с подозрительно знакомыми названиями предметов, а **романтика** по-прежнему манит. Какие уж теперь космонавты и пожарные...

Зато теперь, будь ты хоть клерком преклонных годов, можешь смело реализовываться в строительстве городов, шоу-бизнесе, организации парков аттракционов и просто парков, управлении вокзалом, рестораном, почтой, телеграфом и телефоном. Скажи, дружок, спасибо дяде, придумавшему симулятор. Не какой-то конкретный, а Симулятор. Вообще. В целом. Жанр.

Собственно, это длинное лирическое вступление тут не просто так. Полку игр, худо-бедно симулирующих околожизненное пространство, прибыло. Political Tycoon (он же Economic Wars — для тех, кто по сию сторону океана), прошу любить и жаловать.

Вам предстоит взгромоздить свое тщедушное, задавленное авитаминозом и излучением мониторов тельце в кресло главы государства и попытаться оставить в качестве такового след в истории, а не что-нибудь еще. Задача не хитрая, если учесть нашу универсальную подкованность в вопросах медицины, воспитания и политики.

Из чего же, из чего же сделаны наши президенты...

Как не трудно догадаться, посмотрев пристальнее на оба варианта названия, управление государством строится на гремучей смеси экономики, политики и нервных окончаний, коих всего через несколько лет напряженного труда становится зримо меньше, и мы все знаем тому примеры.

Политика...

Политическая жизнь вашего государства будет исключительно внешней, но бурной и непредсказуемой. Сначала вы строите посольства, налаживаете двусторонние партнерские отношения по плеванию общему врагу в глаз и взаимной выручке на почве науки, поддерживаете друг друга при получении финансовой помощи от мирового сообщества, а потом эти двуличные соседи, стыдливо отведя глаза, тихо предупреждают о нападении и метко

Паспорт

Political tycoon

Жанр:	tycoon
Разработчик:	Monte Cristo
Издатель:	Electronic Arts

URL www.ea.com

Системные требования:

Процессор:	Pentium 166 Мгц
RAM:	32 Мбайт

выстреливают в вашу ни в чем не повинную обувную фабрику межконтинентальной ракетой. И взывания к разуму, логике, совести и тишине не помогают. Это не симулятор библиотеки. Это симулятор суровых будней президента страны, и немалую роль в том, насколько суровыми они будут, сыграет ваше понимание, как делить песочницу.

Это симулятор суровых будней президента страны, и немалую роль в том, насколько суровыми они будут, сыграет ваше понимание, как делить песочницу.

Экономика...

Экономическая система крайне проста и одновременно непредсказуема до истеричных всхлипываний. Ничего новаторского. Два вида предприятий: ресурсодобывающие и продукцию производящие. Первые возводятся на местах залежей чего-нибудь ценного, заботливо помеченных табличкой с иероглифом. При ближайшем рассмотрении иероглиф оказывается картинкой, идентифицирующей ресурс, но это не слишком помогает, потому что большая часть ресурсов, как на грех, изображена в виде кучки чего-то неопределенно серого. Это бы ладно. Это бы полбеды. Потому что локализация природных ископаемых приятно согласуется с моими смутными воспоминаниями о географии, и во Франции не обнаруживается чудовищных неизвестных науке залежей нефти, а Россия, как ей и положено, утыкана месторождениями чего угодно, но... Но объясните мне, человеку с щадящим гуманитарным образованием, с каких это пор у нас к природным ресурсам относятся такие продукты, как рис? Которого, все верно, полным-полно в Китае, но в виде, извините, залежей — накопленных, судя по всему, многими поколениями голодных китайцев и заботливо заныканных под землей. С предприятиями, которые производят продукцию, тоже все занятно. Дело в том, что количество их, ввиду отсутствия свободных рабочих рук, ограничено. Поэтому имей ты хоть многомиллиардную казну, даже самую захудалую ферму тебе на огромных территориальных просторах построить не удастся, потому что рабочих нельзя ни одолжить у соседей, ни вырастить самому. Так что выбирай себе, дружок, один какой-нибудь кружок. И для постройки фермы жертвуй чем-нибудь менее ценным. Далее все привычно. Производим, потребляем. Все, что не съели сами, можем отдать врагу. Дефицит либо закупается, либо обменивается. Для чего существует чудная традиция обмена контрактами до состояния потери силы воли одним из участников сделки. Если вы уже устали настолько, что не в состоянии отслеживать выгодность предлагаемого, мой вам совет — пристальнее вглядывайтесь в собственное изображение. Мимика все время разная, и это подсказывает вам, что менять спутники на томаты один к одному без доплаты не стоит. Избиратели не оценят.



Вот так мы заключаем партнерские соглашения. Скорее всего у нас опять ничего не получится — Канада вообще не слишком склонна к немотивированной дружбе.









На исход выборов, кроме стабильности, влияют еще только средства массовой информации и немотивированная раздача денег населению

Выборы...

Раз в четыре года страну совершенно незаметно для вас (как внешнего и внутреннего наблюдателя) потря-

сают выборы. Внутренней политики, как таковой, в игре нет. Номинально присутствует штаб оппозиции. Но спектр взаимодействий с ним банален и, прямо скажем, не широк. Поэтому на исход выборов, кроме стабильности экономической и политической, влияют еще только средства массовой информации и немотивированная раздача денег населению в виде снижения налоговой ставки. Так что не пренебрегайте хлебом, зрелищами и черным пиаром. Ваши перспективы на ближайших выборах недвусмысленно и четко демонстрирует пара флагов (на вашей резиденции и на штабе оппозиции), гордо реющих либо уныло висящих.

Дополнительные экономико-политические удовольствия...

Научные разработки. Теоретически хорошо сказываются на экономической ситуации, но практически разумные результаты появляются как раз к концу миссии, так что насладиться не успеваешь. Зато в стремлении увеличить скорость исследования налаживаешь двусторонние партнерские отношения, что крайне положительно сказывается на политической ситуации.

ШпиЁны. Наличие небольшого количества старательных, но неумелых шпионов крайне увеселяет процесс, заставляя мозги работать непривычно стратегически и с государственной обстоятельностью. Набор умений невелик, но вполне достаточен, чтобы при успешном завершении задуманного испортить аппетит китайскому императору (надо признать, ему достается чаще всех). Это судьба.

Войны...

Межконтинентальные баллистические ракеты в игре стоят смешных денег. Поэтому их покупают все у всех, немаленькими партиями, наряду с соей и сигарами. Купив, так же смешно запуливают по соседям, после чего приобретают еще парочку. Беспечный же швейцарский нейтралитет сохранять удается не всегда. Вот и вертишься между мечом и оралом, рискуя поцарапаться и подхватить столбняк.

52 % | 9978 | 20 | 9 | 05 / 2005 | 19

PRODUCTION

Product								
Price	480	43	22	26	24	33	47	35
GERMANY								
Production	0	90	72	90	198	36	36	54
Consumption	0	122	73	122	122	40	46	61
Production sites	0	5	4	5	11	2	2	3
Stocks	0	-32	-1	-32	76	-4	-10	-7
Cost	0	630	504	630	1386	360	468	540

Trade balance 0

Production	18	832	630	792	1116	306	378	522
Consumption	0	971	581	971	971	318	367	485
Production sites	6	45	35	44	62	17	21	29
Stocks	18	-134	51	-174	150	-28	-5	40
Cost	---	---	---	---	---	---	---	---

Trade balance

Откуда в Германии столько кукурузы? Придется налаживать натуральный обмен. Кукурузу на ботинки, кукурузу на томаты, кукурузу на камамбер... Зачем им столько кукурузы?





A successful ли mission?

И что мы имеем? Мы имеем чудную, на редкость скучную игру. Хорошо сделанную, с веселыми рожами и неприлично подпрыгивающими домиками и грузовичками, понятным в общих чертах интерфейсом, несложно играющуюся, но СКУЧНУЮ игру. Потому что все просто и неново. Потому что уже очевидно — пройденная миссия томит ожиданием перевыборов, конца года или еще чего-нибудь. Чего ты, зевая и разглядывая эффектное расположение комаров на собственном потолке, ждешь, ждешь, ждешь... и решаешь дальше не играть. Потому что надоело. Потому что там всего три типа миссий. Ни центом больше.

Но если вам нравится неторопливо и вальяжно, поджав ножки в собственном кресле, расслабляться и решать квазимировые проблемы — это для вас. Потому что неторопливость, вальяжность и крайне малое количество параметров, которые надо отслеживать для успешной игры, тут присутствуют. Если вы не любите копаться в чаяниях жителей, некстати случающихся поломках автотранспорта, протекающих потолках и эпидемиях дизентерии, то это тоже для вас. Потому что жителей тут нет вообще, а автотранспорт устойчиво подпрыгивает на своем законном месте — на территории заводика. И нигде еще.

Так что решайте. И вперед. К победам российского правительства над китайским в отдельно взятой распродаже помидоров. MG

52 % | 9978 | 120 | 9 | 05 / 2005 | 19

DIPLOMACY

France	BAD	0	0		1		✓
Italy	BAD	0	0		0		✓
Australia	AVERAGE	3	0		0		✓
Brazil	AVERAGE	3	0		1		✓
Canada	BAD	3	0		0		✓
UK	AVERAGE	3	0		0		✓
USA	BAD	3	0		0		✓

CURRENT MOTION

PROPOSE A MOTION

PROPOSE EMBARGO

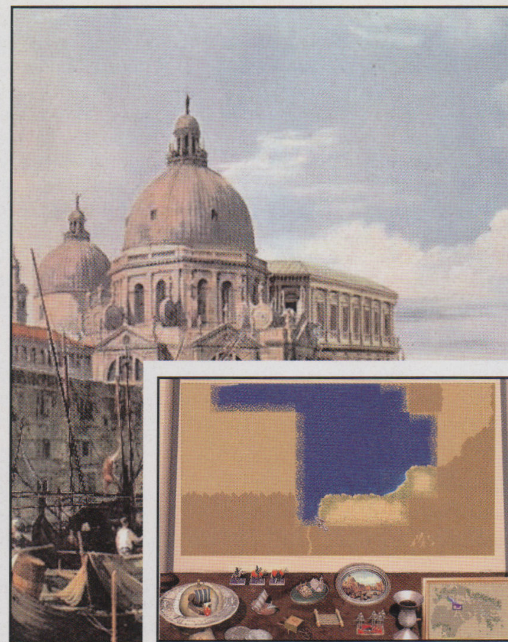
Вот-вот. Эта подлая Франция только что метнула в нас ракету. Новенькая обувная фабрика! Эмбарго — наш выбор. Спорим, не поддержат?



ИТОГО

Игра хорошая, только скучная неимоверно. Однако, если вы являетесь ярым поклонником Tycoon'ов, то милости просим, играйте. Возможно, вам даже понравится...





И. В.

MERCHANT PRINCE 2

Эх раз, еще раз...

А ведь хорошая была игрушка, право слово! За-ме-ча-тельная! Настоящая, с гордым лейблом **Microprose** (как бы не сесть в галошу со своей дырявой «якобы» памятью, но, по-моему, Microprose), красивой идеей и изумительным геймплеем. Протертый **до дыр** Classic Fond за номером один еще хранит где-то в глубине дорожек ее скромные мегабайты. Свежи еще воспоминания о молодых, безвременно ушедших в холодные воды моря сынах породы геймерской, отдавших душу и все имевшееся в наличии время за возможность обогащаться духовными ценностями и наживать ценности виртуальные... Мда...



Паспорт

Merchant Prince 2
Жанр: пошаговая стратегия
Разработчик: Holistic Design
Издатель: Talonsoft
URL www.Talonsoft.com

Системные требования:
Процессор: Pentium II 233 МГц
RAM: 64 Мбайт RAM

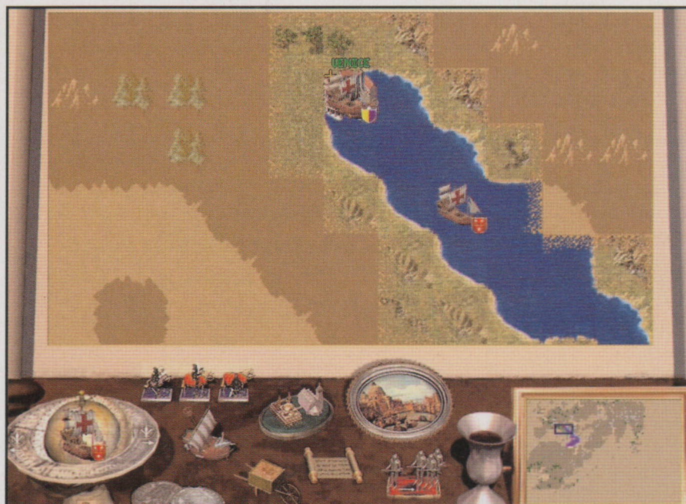
Финский путь развития

Стоп, машина! Пожалуй, автор нагнал уже достаточно псевдоностальгической лабуды о своем единственном и неповторимом детстве и, неровен час, последует примеру пикейных жилетов из романа Ильфа и Петрова. Затрясет длинной тощей шеей, затянет глазки красной пеленой, воткнет в уши по банану и окончательно покинет мир Гигагерцов и Гефорсов. Поэтому срочно бьем лампочку и привлекаем внимание неудавшегося пикейного жилета загадкой: в чем отличие игрушек Prince Merchant, Prince Merchant 2, Machiavelli: The Prince и Merchant Prince II?

Проницательный читатель, порывшись на рабочей полке, отметит, что первую игрушку делала (наверное) Microprose, а все остальные кто-то другой. Среди наиболее проницательных найдется пара-тройка истинных фанатов, помнящих, когда появилась любая более-менее приличная игра. Такие вот вундеркинды несомненно подметят, что первого и последнего «Принца-торгаша» разделяет практически десять лет. Но вряд ли найдется среди почтенной публики хоть один индивидуум финского происхождения. Ибо только горячий финский парень в состоянии постичь и воспринять как должное тот факт, что все эти игры отличаются объемом. Дискетка — пачка дискеток — пачка дискеток + PDF-файл с книгой Макиавелли и полновесный компакт-диск.

Не графикой. Не геймплеем. Не, боже упаси, историей, а только объемом. Никаких других отличий нет.

Круто, да?



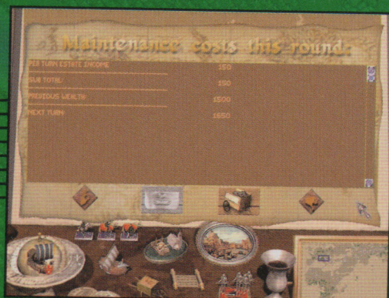
Как видно из данного скриншота, Венеция является истоком широченной реки. Земли вокруг реки населением Венеции неизведаны, так как привыкнув к передвижению по воде, последние совершенно разучились ходить по суше…

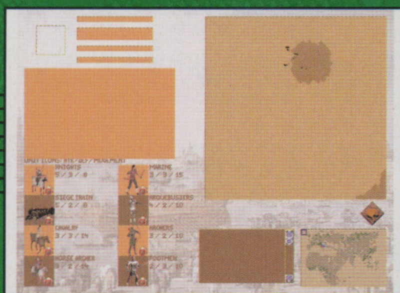
Оскомина

Обычно редакторские указания равносильны армейским командам. В том смысле, что сначала надо выполнить, а потом уж рассуждать и высказывать собственное мнение. Но не удержусь. Ибо искренне верю, что игре этой место в «Любимых народом», но уж никак не в разделе «Обойма». Впрочем, что это я тут расшибаюсь в лепешку, пытаясь передать неповторимое очарование шестнадцатицветной спрайтовой графики. Смотрите картинки и делайте выводы.

Как уже говорилось двумя абзацами выше, цель игры, процесс, равно как и история, ни на йоту не продвинулись в своем развитии. Легенда такова: вы — молодой предприимчивый торговец, непонятно чего больше страждущий — денег или путешествий. Впрочем, в игре в избытке и того и другого, так что пример с буридановым ослом здесь не подходит.

Зато как нельзя лучше прокатывает сравнение с цивилизацией на море и колонизацией на суше. Маленькие цветастые кораблики, шустро шастающие по морю, задумчивые корабли пустыни, в два хода покрывающие расстояние между городами, и «та самая» кнопочка End of Turn. Неспешный ход игры во всей своей красе открывает ее стратегическую начинку. В считанные секунды понимаешь, что не в деньгах счастье и даже не в их количестве. Запомни, Данила: выбор пути к победе — вот в чем счастье.







Два-три конных отряда как нельзя лучше донесут до мятежных горожан идею о полезности живых йогуртовых культур.

Денежный путь — самый очевидный. Экономика в игре подчиняется законам реального мира и держится на двух китах: спросе и предложении. Если кто-то где-то что-то прикарманил, а кому-то это что-то вот как нужно, то этот кто-то за это что-то насыплет кому-то мешок и маленькую авоську местной валюты.

«Восемь личностных местоимений», — заметил Word. Зато понятно. Заработал миллион флоринов и гуляй.

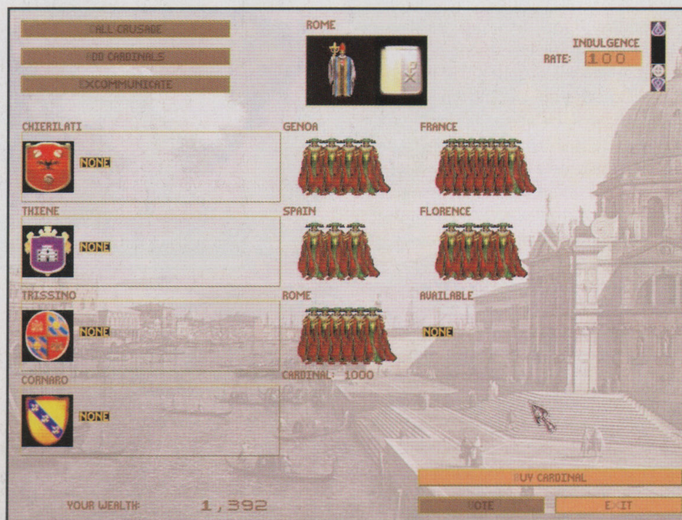
Причем заработал даже не сам, но заработали за тебя. Водить кораблики одному Богу известными путями — задача не из легких, да и держать в голове ценовую политику двух десятков союзнических городов тоже не каждому под силу. Поэтому разработчики сделали все возможное, дабы игру смогли по достоинству оценить не только вундеркинды, но и прямая целевая аудитория, сиречь финские друзья. Всю прелесть игрового процесса можно свести к нажатию на одну кнопку — End of Turn. Кораблики сами будут носиться по указанному маршруту,

Только горячий финский парень в состоянии постичь и воспринять как должное тот факт, что все эти игры отличаются объемом.

сбрасывать в доках дефицит и затариваться ширпотребом. В конце каждого хода вам покажут статистику с прибылями и убытками, и если первая циферка больше второй, то можно еще раз нажать на End of Turn. Эдакий тренажер рефлексов Павлова.

Маленькие приятности

Но такой вот растительный образ жизни хоть и позволяет выиграть, но при этом имеет ряд существенных недостатков. Начнем с того, что это просто неинтересно. К тому же, очень быстро онемеет рука, лежащая на мышке, и затекут суставы

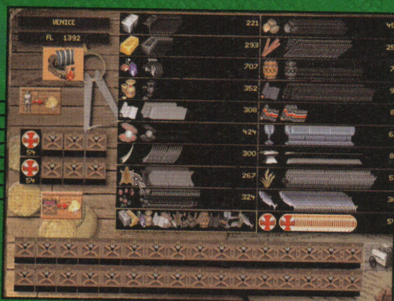


Покупается и продается нынче все, в том числе и кардиналы. Служитель культа — весьма выгодное капиталовложение…



Венеция, надо сказать, весьма страшный город. Лужи в нем настолько велики по отношению к населяющим его людям, что этим лилипутам приходится перемещаться на лодочках от дома к дому…

пальцев. В целях профилактики атрофии мышц можно на время забросить прибыльную торговлю и заняться не менее прибыльной политикой. В конце концов, кто из нас не мечтал стать президентом?







Политическое влияние приносит немалые торговые бонусы. Ведь жители многих городов слепо верят в то, что далеко не все йогурты полезны, а уж те, что импортирует ваш флот, тем более. Так как в те времена провести грамотную рекламную компанию не представлялось возможным, приходилось рассчитывать исключительно на грубую силу и человеческую жадность. Первый способ хорош в том случае, когда деньги уже сыплются изо всех щелей и есть активное желание их потратить. Два-три конных отряда как нельзя лучше донесут до мятежных горожан идею о полезности живых йогуртовых культур. Впрочем иногда маленький мешочек с золотом (или же дорогой подарок) делает конницу ненужной. Зачем, спрашивается, убеждать всех и каждого, когда достаточно заручиться поддержкой губернатора городка. А если еще и добавить сверху, то ваши конкуренты с их самым распрекрасным «Фрухтегутом» окажутся в глубокой долговой яме.

Тем не менее метод кнута&пряника не является самой интересной игровой фишкой. Ведь куда приятнее управлять умами людей, а не их кошельками. А умы подрастающего поколения Средневековья, как известно, всецело принадлежали Богу в лице его наместников на земле — кардиналов и папы. Несмотря на свой почтенный возраст и сан, святые отцы не чураются милых сердцу людских утех. А утехи стоят денег. Поэтому два-три скромных подаяния в особо крупных размерах смягчат сердце служителей божьих и избавят вас от кипения в аду на веки вечные. А еще более крупная сумма заставит многих кардиналов сомневаться: кому они вообще служат — вам или все таки Богу? С увеличением числа сомневающихся можно будет попробовать провернуть хитрую интрижку, отправить действующего папу на небеса и занять его кресло. А дальше начинается настоящий праздник. Ведь церковь, как известно, отпускает смертным все их грехи. Догадайтесь, кому дозволено грешить больше всего?

С увеличением числа сомневающихся можно будет попробовать провернуть хитрую интрижку, отправить действующего папу на небеса и занять его кресло.

Чужды католические догматы? Тогда почему бы не приобрести мирскую славу и власть? Для этого всего лишь требуется отправить губернатора вслед за папой и прибрать богатую венецианскую казну к своим рукам. После такого радостного события все ваши соперники окажутся в положении правдивой телекомпании НТВ и долго еще будут болтать высунутым языком, раскачиваясь на виселицах.

Чего еще не хватает для полноты картины? Ах да, технологического прогресса. Правда, в темные века, сами знаете, с учеными был большой напряг (зато отсутствовал дефицит топлива). Оставшиеся в живых светлые умы проповедовали гремучую смесь религиозных верований, алхимии и дипломатии. Удачный заговор позволял избежать шторма. Прирученные пираты за версту обходят корабли с вашим флагом, зато с удвоенной яростью атакуют флот противника. Поджог складских помещений конкурентов тоже, кстати, своего рода наука. Наемные убийцы, провокаторы и религиозные фанатики — все эти чуждые цивилизованному миру элементы за определенное вознаграждение помогут вам прийти к поставленной цели. Была бы цель.

Сухой остаток

Так вот, когда деревья были молодыми, гениальная игрушка Prince Merchant от Microprose (ну не от Microsoft же, в самом деле!) доставила мне немало приятных минут. Обозревая свежеиспеченное творение Holistic Design, я тщетно пытался найти в нем для себя хоть что-то новое. Согласитесь, генератор случайных карт на фишку, ради которой можно было бы переиздавать игру, не тянет. Так, может быть, графика стала лучше? Так ведь ни на йоту! Может, компьютер умнее? Да нет, чудесами электронной мысли здесь тоже не пахнет. Так в чем же тогда дело?

Предчувствую град упреков из гнилых помидоров со стороны «геймеров со стажем». Но скажите мне, ребята, положа руку на сердце, ведь вы же и в первую часть поиграть можете! Ведь вам же на фиг не сдались отвратный заставочный ролик и заунывная музыка! Думаете, игра рассчитана на молодое поколение? Да вы пробовали это молодое поколение усадить за Wolf 3D?! Это самое молодое поколение увидит главное меню, поморщится досадливо и будет еще долго крутить пальцем у виска. Мол, что это вы мне такое подсунули…

Так что вопрос остается открытым. Если кто-то придумает более умное и реалистичное объяснение, нежели банальная жадность разработчиков, делающих деньги на перепечатке CD-болванок, пусть считает себя героем. MG

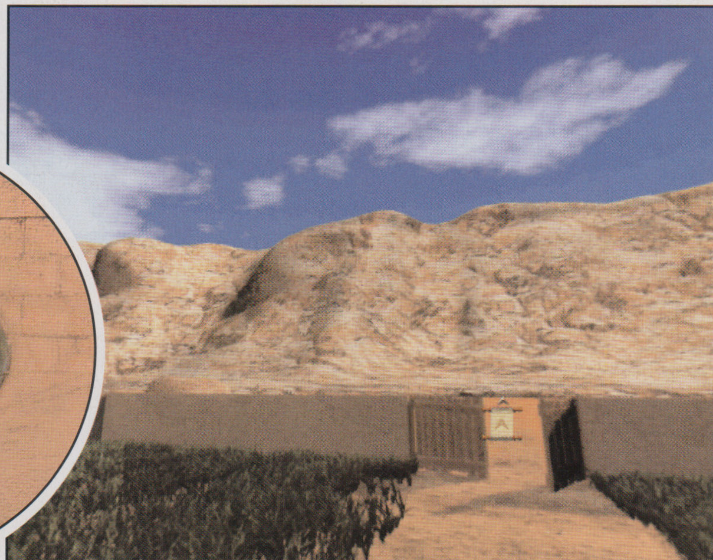


ИТОГО

Четвертый раз нашему вниманию представлена практически та же игра. Изменения минимальны, однако, что вовсе не удивительно, хуже за девять лет Merchant Prince не стал, так что если эта игра вам нравилась раньше, то и сейчас вы можете в нее поиграть…



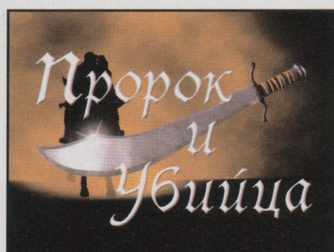




Сергей Банников aka Orioner (orioner@lvl.ru)

ПРОРОК И УБИЙЦА

Муму и Герасим...



Первая половина XIII века. Ближний Восток. Уже полтора столетия не утихают войны за обладание Святой Землей, клочком земли, давшим начало и христианству, и современному летоисчислению. Нескончаемые Крестовые походы волнами накатываются сюда и наталкиваются на упорное сопротивление мусульманских воинов, которые жестоко карают неверных, осмелившихся посягнуть на их территории. Полтора столетия не утихают звон мечей и ятаганов, воинственные кличи и стоны умирающих. Но все это — лишь декорация к подлинной драме. Французский **пророк** Симон де Лекруа задумал построить здесь, на Востоке, идеальный город, город без насилия и войн, без слез и страданий. Имя ему — Джебус...

Паспорт

Пророк и убийца
Жанр: приключение
Разработчик: Arxel Tribe / Wanadao (France Telecom Goup)
Издатель: «1С» / Nival


www.nival.ru/rus/prophet_info.html

Системные требования:
Процессор: Pentium 200 MMX
RAM: 32 Мбайт
Video: SVGA 2 Мбайт
CD-ROM: 8×

Давным-давно, кажется, это было целую вечность назад, его звали Танкред де Нерак, рыцарь-тамплиер. Но это имя давно не произносилось вслух никем из людей, а сам он старался не вспоминать о том времени. Здесь, среди песков, никто не знает его настоящего имени. Люди стараются не встречаться с ним, а тот, кто, к несчастью своему, попадался ему на пути, навсегда запомнил блеск кривого ятагана, с которым он не расстается никогда. Со временем его также стали называть Ятаган, но только по-арабски — Ас-Саиф. Долог был его путь, тяжки деяния его, но трехлетние поиски, кажется, подходят к концу — впереди лежит легендарный и загадочный город Джебус. Но нет в нем обещанного благоденствия и спокойствия души. Заперты врата города, пустынны дома его, заброшены улицы, и только голодные псы бродят по кучам строительного мусора, точно призраки. Где же все люди? Куда исчез пророк Симон? Ответы на эти вопросы придется добывать самостоятельно. Но за годы странствий Ас-Саиф привык и к этому.

Игра «Пророк и убийца» является классическим квестом от первого лица. Знатоки жанра легко вспомнят игры «Помпеи» и «Фауст: Семь ловушек для души». Их объединяет разработчик — компания Arxel Tribe. Ее фирменный ход — технология CinVision, которая позволяет иметь полный круговой обзор (360°) в любой точке местоположения главного героя. При этом перемещения персонажа строго дискретны



Старый Киот начинает свое долгое (на двух компакт-дисках) повествование.

и происходят по заранее определенным маршрутам. Отличительной особенностью данной игры является возможность увеличивать изображение — эдакая экранная лупа, которая всегда с тобой. Насколько помнится, раньше этого не было. Но на игру это влияет не очень существенно. Курсор, также вполне традиционный, при наведении на активные области принимает различные формы — отдельные для операций «идти», «взять», «применить», «посмотреть», «завершить просмотр».

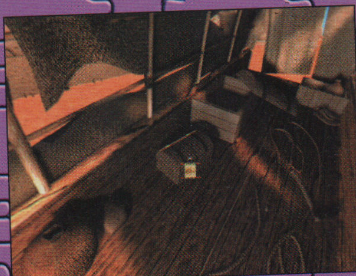
Как и положено по жанру, герой имеет при себе сумку, в которую складывает всевозможные предметы и примочки, собираемые им по пути. В той же сумке производится объединение предметов между собой. Кроме того, доступны агрессивные действия против враждебных сил. Их олицетворяют меч — тот самый ятаган Ас-Саиф — и кинжал. И какой же рыцарь без верного коня Россинанта! На этот раз, правда, Россинанта зовут Форбос, что нисколько не умаляет его ходовых качеств. Кстати, конь Форбос доступен как отдельный предмет, что и пригодится достаточно скоро — почти что в самом начале игры. Кроме того, нам доступны как возможность сохранить игру, так и восстановить ее, при этом количество слотов сохранения не ограничено (что приятно и говорит об отсутствии у разработчиков лени). Для игр на историческую тематику традиционно наличие встроенной энциклопедии по рассматриваемой эпохе, но здесь этого не наблюдается. Завершая описание функциональности игры, можно упомянуть о наличии экрана статуса. В нем отображается степень приближения героя к конечной цели в виде мозаики, в которой по мере прохождения игры появляется все больше и больше фрагментов.

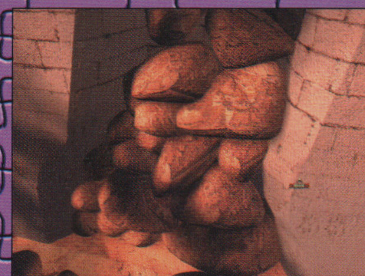
Отдельно следует отметить сюжетную основу приключения. Сценарий к игре написан всемирно известным бразильским писателем Пауло Коэльо (Paulo Coelho). Поскольку я скептически отношусь к всемирным знаменитостям, про которых до сих пор ничего ни разу не слышал, было проведено дополнительное расследование. Оказывается, Пауло Коэльо действительно бразильский, действительно знаменитый и действительно популярный писатель. Человек, произведения которого переведены на более чем сто языков мира, в том числе и на русский, не в первый раз сотрудничает с игровой индустрией. Собственно, «Пророк и убийца» (в оригинале — Legend of the Prophet and the Assassin) является не совсем самостоятельной игрой. По сюжету она связана с игрой Piligrim, которая была разработана той же командой Arxel Tribe. В «Пилигриме» (насколько мне известно, локализации на русском языке не было), изданном в 1997 году, действие происходит в начале XIII века, за пятьдесят лет до времени действия в «Пророке и убийце». Симон де Лекруа тогда был еще молодым юношей, которому умирающий отец доверил некий древний манускрипт. У смертного одра сын обещал спасти

Нам доступны как возможность сохранить игру, так и восстановить ее, при этом количество слотов сохранения не ограничено (что приятно и говорит об отсутствии у разработчиков лени).

рукопись от Святой Инквизиции, которая уже начала охоту за этим документом. Спустя полвека пророку Симону уже самому надо спасаться от кары Ас-Саифа, который поклялся убить того, кто обманул







надежды множества людей, в том числе и его собственные. Благоденствие и спокойствие города Джебус оказались недосягаемыми, как мираж в пустыне. Пророк исчез в неизвестном направлении, но никто еще не уходил от удара ятагана, если направляет его рука бывшего рыцаря ордена тамплиеров, а ныне грозы бедуинов по имени Ас-Саиф. Кстати, «Пророк и убийца» — это

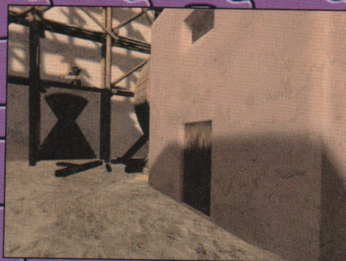
Верный Форбос способен не только носить своего хозяина по всей пустыне Ливана, но и помогать ему в решении загадок.

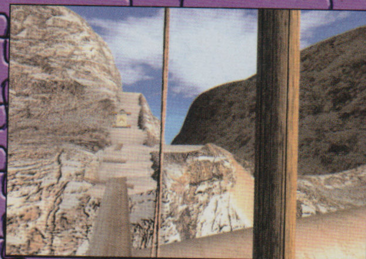


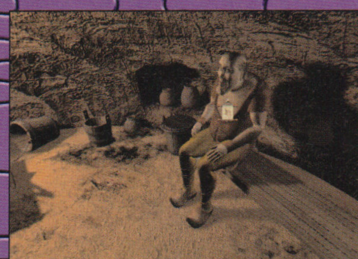
только первая часть легенды, а вторая часть саги уже выпущена командой Arxel Tribe в первом квартале 2001 года под названием «The Secrets of Alamut». Будем надеяться, что и эта игра попадет в план работ наших отечественных локализаторов.

Легенда рассказывается от имени некоего старца Киота. На страницах рукописи, покрытой причудливой арабской вязью, изображен скачущий воин. История его начинается с того момента, когда он подъезжает к стенам города Джебус и обнаруживает, что ворота заперты и открывать их никто не торопится.

Квест правильный, неисправимых действий в нем, по всей вероятности, ожидать не приходится. Все, что ни делается, делается к лучшему.

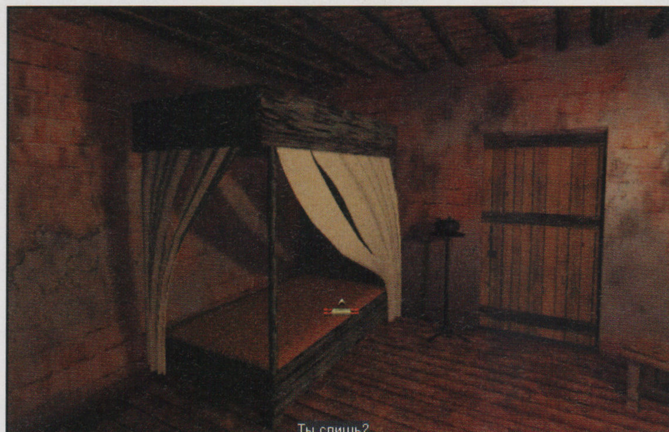




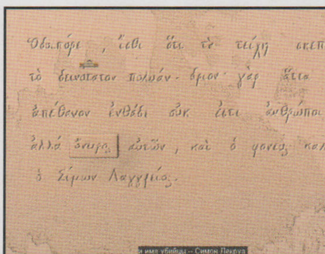


Собственно, вокруг вообще нет особых признаков жизни. Рядом с въездом в город расположен колодец, но веревки нет и воды, видимо, тоже. В сломанном фургоне находятся вещи, которые согреют душу каждому искателю чего бы то ни было,— лом, ключ, веревка и тесло. Что такое «тесло», я точно не знаю, а смутные ассоциации с ученым Николой Теслой считаю ошибочными. Но инструмент знатный — без него тут, наверное, никуда. Естественно, лом применяется к запертым воротам, но с достаточно своеобразным результатом: он оказывается вертикально вставлен в звено цепи. Тут я чуть было не поставил игрушке неудовлетворительную оценку, так как после этого какие-либо действия с ломом оказались невозможными. Переиграв, я скомбинировал лом с веревкой, а на конец веревки был применен скакун, и ворота гостеприимно приоткрылись. Только при третьей попытке понять, допустимы ли здесь неправильные неисправляемые действия, я нашел небольшую зону в верхней части лома, куда следует привязать веревку, если ранее они не были скомбинированы в сумке. Так что могу с уверенностью сказать — квест правильный, неисправимых действий в нем, по всей вероятности, ожидать не приходится. Все, что ни делается, делается к лучшему.

Внутри городских стен Джебус представляет собой самый натуральный лабиринт. Половина проходов блокирована строительным мусором, везде кучи барахла, людей нет, немногие двери ведут в скромно обставленные помещения, в которых некоторые вещи говорят голосами своих владельцев. Это сразу же напомнило об игре «Фауст: Семь ловушек для души», где был применен точно такой же прием: при кликаньи по различным предметам раздавались отдельные голоса и диалоги.



Люди ушли, но вещи их помнят голоса, а имеющий ухо да услышит этот почти неразличимый шепот предметов.



Не все в городе согласны, что Симон — праведный человек, далеко не все.

На первый взгляд обрывочные и фрагментарные, они постепенно складываются в единую картину происходящего в городе. Город был задуман Симоном де Лекруа как чуть ли не рай на земле, как мечта всех людей. В городе было запрещено спиртное и торговля, все люди трудились не покладая рук, чтобы своими силами осуществить мечту пророка Симона, как они его называли, и свои собственные мечты. М-да, как это все знакомо... В жертву приносились все и всё. Музыкант забрасывал свою лютню и, становясь каменщиком, уже не мог извлекать мелодии из своего инструмента огрубевшими от тяжелой работы руками. О технике безопасности тогда знали не очень много, и несчастные случаи на стройке были не редкостью. Инструменты хирурга (или правильнее назвать его костоправом?) хранят память о страданиях людей, которые они пытались облегчить своими скромными силами. Особенно шокирующей выглядит громадная лучковая пила, при помощи которой делались ампутации. Да и кривой ножик для кесарева сечения производит не лучшее впе-



Хорош же рай на земле, в котором и собаки дохнут. Не к добру это, не к добру.



Упасть с лесов — не самая завидная смерть для героя, прошедшего огонь, воду и медные трубы.

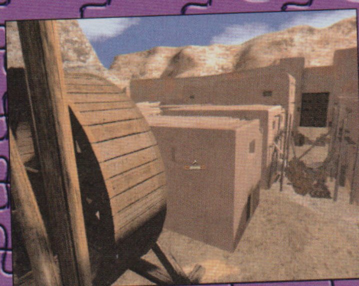


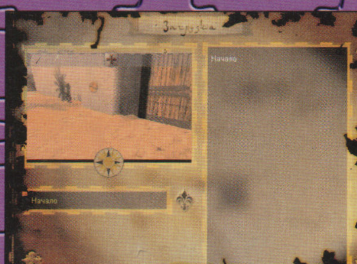
А вот и наш первый собеседник, который был столь неприветливо к нам настроен. Поговори со мною, дядя!

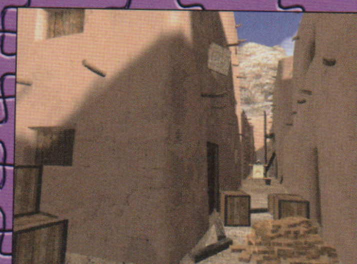


Всемирно известный бразильский писатель собственной персоной.

чатление. Пророк Симон покинул свою паству в разгар стройки, скрывшись в неизвестном направлении, напророчив при этом, что, когда он вернется, город будет уже достроен. В конце концов люди разочаровались в своих деяниях, но отступать было уже поздно, да и некуда. Город опустел, и Ас-Саифа встретило только несколько собак. Одна из них скулила особенно жалобно, и перед странником встал вопрос: что с ней делать. По-христиански было бы правильно ее накормить, но пищи для нее с собой у него не было. С другой стороны, можно было бы прервать вереницу страданий несчастного животного одним точным ударом кинжала — на это Ас-Саиф был мастер. В игре предусмотрены оба варианта действий: собака не оказывает сопротивления при нападении на нее, но если ее накормить мясом, которое по счастливой случайности прикопано в доме неподалеку (как оно только там не испортилось, поджидая нашего героя), она отведет путника в то самое место, где ему и придется решать следующую загадку — как подняться на леса. Справедливости ради отметим, что если пса убить, то до этого места можно вполне самостоятельно добрести без всяких провожатых, так что для тех, кто не любит кормить бродячих животных, убийство пса препятствием в игре не является.









ИТОГО

Захватывающее приключение в атмосфере вечно притягательного арабского Востока не должно оставить равнодушными никого из истинных ценителей жанра. Именитый сценарист и качественный движок — что еще нужно для полного и безоговорочного погружения в сказку?

Город практически безлюден. Вспоминая «Помпеи» того же разработчика, можно сказать, что это скорее фирменный стиль, нежели отражение реального положения вещей. И там, и здесь наличествует тот минимум персонажей, который необходим для развития сюжета (рекламную фразу на коробке о «15 персонажах, живых и правдоподобных даже в мелочах» можно рассматривать скорее как издевательство: всего 15 персонажей, не маловато ли для двух компакт-дисков?). Первый встречаемый нами человек показан со спины на достаточно большом удалении, а короткие вставки не дают полностью насладиться его чертами. «Ужо, старик, доберусь я до тебя», — думал Ас-Саиф, карабкаясь по лесам. И тут его накрыло каменной глыбой, сброшенной меткой рукой того самого старика... Оказывается, в игре есть смерть главного персонажа. При наступлении оной Киот (вы не забыли, что как раз он рассказывает нам всю эту историю) описывает происходящее доступными ему словами и сопровождает эпитафию иллюстрацией. А нам остается только загрузиться и попытаться сыграть как лучше, а не как всегда.

На самом деле за исключением пары недочетов (один — с ломом, о втором чуть позже) ничего более плохого про игру сказать не могу. Музыка ненавязчивая и восточная весьма, звуковые эффекты также понятные и правильные, поддержан трехмерный звук. Графика качественная, в разрешении 640×480 все это смотрится весьма мило и адекватно, поддерживается глубина цвета 16 и 24 бит, кроме уже упоминавшейся технологии CinVision заявлено использование motion capture при анимации персонажей и Lip-Synch при их озвучивании. Последнее означает, что губы двигаются синхронно с произносимым текстом, но как это было поддержано в результате локализации (языки-то разные немного), об этом ни слова не говорится.
Про мелкий недочет: для того чтобы вертеть головой по сторонам (та самая технология CinVision), надо после восстановления сохраненной игры правой клавишей показать сумку персонажа и снова спрятать ее. Думаю, что это не самое страшное в игре. В остальном это очень качественный продукт, который принесет настоящим любителям жанра много приятных часов (на коробке написано, что 15, но это зависит от игрока). Успехов вам на Востоке, где Аллах остается акбар. MG



Нетрадиционное построение меню загадочно, как и весь Восток.



GOLF RESORT TYCOON

Сказание о Гольфштейне

Сергей Аверин
aka Index



Гольф — это страшно. Да что там, гольф — это просто чудовищно! Я с детства боялся мужиков с клюшками из-за того, что они со всего размаху лупят по миниатюрным колобкам, заставляя их закатываться в лунки. Однако, видимо, в своем мнении я одинок, ибо гольф — **игра богатых**. Вот поэтому-то компания Cat Daddy и решила сделать эту игру основой своего нового детища. Однако поняв, что делать простой симулятор гольфа — это не круто, эти деятели приступили к разработке экономической гольфовой стратегии...

Паспорт

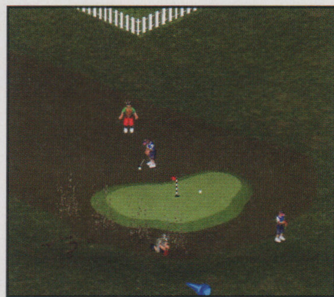
Golf Resort Tycoon
Жанр: экономический симулятор
Разработчик: Cat Daddy
Издатель: Activision

 www.catdaddy.com

Системные требования:
ОС: Windows 9x/Me/2000
Процессор: Pentium 200
RAM: 32 Мбайт
Video: 3D card

Разработка велась долго и кропотливо — нужно было учесть все. Гольф — это вам не мяч по полю гонять. Это игра пешеходная: раз ударил — триста метров пехом. Ну в лучшем случае — на электрическом драндулете со скоростью чуть быстрее той, что развивает среднестатистический министр. Но ближе к делу. Дано: лужайка перед резиденцией президента (извините за каламбур). Требуется: создать суперпроцветающий, престижный, а главное, доходный гольф-парк. Решение: первым делом возьмемся за поле. Оно будет лицом всей дальнейшей вакханалии, поэтому планируйте тщательно. Следите, чтобы игрок не заснул на ходу, путешествуя от одной лунки к другой. Сыпьте, копайте, ровняйте, трамбуйте — все во благо человека! И очень желательно, чтобы на пути шарика иногда встречались препятствия, например, песчаные площадки и водоемы. Ибо всякий раз, когда шарик с веселым всплеском касается водной глади, имеет место прикольная сцена. В этом случае незадачливый игрок, изрыгая проклятия, рвет на себе волосы и от отчаяния повязывает клюшку вокруг шеи наподобие галстука. Красота, да и только! А что ж вы хотели? Гольф — это вам не мяч по полю гонять! Ну да вернемся к парку.

А точнее, — к тем строениям, которые поля «обслуживают». Любое сооружение нуждается в тщательном уходе: здания имеют неприятную особенность разрушаться (это, впрочем, легко поправимо, если привлечь ремонтников), клумбы опять-таки поливать периодически нужно (здесь помогут садовники). Но это все мелочи! Главное — лужайки! Они со временем тускнеют (травка приминается) и вообще теряют товарный вид. В требуемой кондиции их поддерживают специалисты двух разных





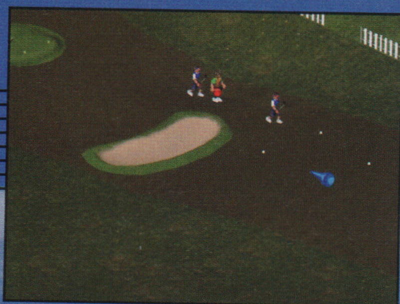
Большие боссы, неторопливо переваливаясь с ноги на ногу, перемещают ленивые тела к следующей лунке. По всей видимости, победит тот, кто в кепочке. Его очередь, да и шарик практически в лунке.

профилей: одни обеспечивают регулярный уход за полями (пересаживают траву, укладывают дерн, поправляют флажки, зачищают лунки и все такое). Другие же следят за тем, чтобы травка, дерн и прочее постоянно находились в полной боевой готовности.

Позаботьтесь о том, чтобы игроки не были вынуждены опорожняться не пойми где (парк-то для министров планируется!) Социальные службы тоже не будут лишними. Скорая помощь оперативно госпитализирует товарища, ошарашенного клюшкой стоящего рядом. А что вам говорили?! Не стой под клюкой! Ну всякое на поле бывает. А то иной раз и шариком между глаз так засветят, что мало не покажется; даже летальные исходы — дело нередкое... Правда, на похоронное бюро не рассчитывайте.

Охрана оградит парк от посягательств разного рода отбросов общества, желающих приобщиться к бомонду. Белый Дом как-никак — фейс-контроль надо соблюдать. Единственный факт незаконного проникновения, который вы не сможете предотвратить, — нашествие полчищ сусликов, сносящих все на своем пути. Так что самое полезное здание — санэпидемстанция. Ребята в хаки специализируются на отстреле этих самых сусликов и прочих грызунов, портящих покрытие полей. Причем эти зверьки размножаются в таком несметном количестве, что иногда начинаешь задумываться, а не плюнуть ли на гольф-парк и не заняться ли разведением этих тварей... Но это так, к слову. Здание, гордо именуемое «Пресса», рекламирует ваше место увеселения и в хвост и... Гхм. Короче, налево и направо. Смотрите только, как бы не опростоволоситься: клиенты-то набегут аки саранча, а у вас еще конь не валялся.

Освоившись с содержанием парка, можно обратиться непосредственно к гостям. А это, как вы уже поняли, ребята серьезные, к ширпотребу не приученные. Поэтому чем скорее из парка сделаете конфетку (Чупа-Чупс, например), тем меньше клиентов потеряете. Но начинать опять-таки придется с клюшек, найденных на помойке Бруклина, и забегаловок дядюшки Вань Тюнь Хэя. Со временем обязательно улучшите качество инвентаря и постройте магазин для профи (пусть сами выбирают, чем играть). А чтобы натренировать таких профи, не помешает организовать школу игры в гольф со своими площадками и тренажерами. Кофе именитых гостей не удивишь, поэтому стройте рестораны и сырные лавки (вот уж воистину гурманы). Следите также за погодой, в жару чертовски хочется пить, особенно при продолжительной ходьбе. Иной раз отдельным индивидам у вас понравится настолько, что они захотят даже переехать поближе на некоторое время. Этим уникумам стройте жилье, начиная с отелей и заканчивая поместьями. Потешьте самолюбие олигархов, пусть товарищ поимеет шанс заявить во всеуслышание «Дааа... У меня небольшое поместье в Нахабино». И отработанным жестом раскидает пальцы. Таким кексам и гольф может скоро наскучить, а тогда уж в срочном порядке рисуйте всякие прочие фичи и прибамбасы. Как то: трек для картинга, корты для тенниса







Единственный факт незаконного проникновения, который вы не сможете предотвратить, — нашествие полчищ сусликов, сносящих все на своем пути.

Преграда из песчаной площадки, похоже, не особо отягощает жизнь бьющему пареньку. Увы! Этот играет достаточно хорошо, чтобы без напрягов перебросить шарик через нее.





лиона долларов. На такие деньги не замахивайтесь, но на репутацию — вполне.

Окиньте взглядом то, что сотворили! Если решите, что «Это хорошо!», спокойно приступайте к фазе контроля. То есть отстреливайте сусликов вручную (можно мухобойкой по экрану); отвешивайте фофаны игрокам, не умеющим правильно держать клюшку; поднимайте цены (вещь

счастных детишек, по десятому разу пролетающих в вагонетках поломавшихся американских горок. Ну да это к лучшему: персонажи «Гольфа»-то — люди солидные, распальцованные. Не к лицу им нервничать.

Неплохо сделан звук. Всяческие изречения типа «Вот черт!», «Нет, это плохая клюшка» и им подобные звучат вполне натурально. Сразу определяешь, что клюшка изготов-

Следите за тем, чтобы все были довольны всем: и штат гостями, и гости штатами. И, самое главное, чтобы довольны всем были вы сами.

и бадминтона, бассейны и другие... предметы роскоши.

Венчать творение призван закрытый элитный клуб. Ну такой,

Неплохо смотрится парк с высоты птичьего полета. Одно непонятно — откуда туман? Или так всегда? Погода-то солнечная. Ну да ладно, глядишь, к вечеру рассеется...

тяжелая, но не тяжелее принтера) и прочее. Следите за тем, чтобы все были довольны всем: и штат гостями, и гости штатами. И, са-

лена из дуба, спиленного на Елисейских полях весной 1884 года. Незатейливая музыка дополняет картину и не напрягает мозги, что позво-



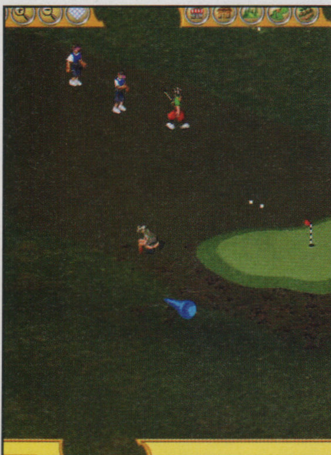




как в Токио, например. В Японии, как известно, места катастрофически не хватает и гольф считается самой большой роскошью. Поэтому для получения членства в клубе каждый претендент должен иметь рекомендации членов, пройти собеседование и ждать своей очереди лет десять, пока освободится место. А затем еще заплатить вступительный взнос около мил-

Зарождение великого парка. Через пару лет из него вырастет хороший конкурент самому привилегированному гольф-клубу, который только знавала история человечества.





Паренек в униформе сейчас заложит заряды в норки сусликов, и через несколько секунд они взлетят на воздух. А может быть, он использует никотин, капля которого разрывает хомячка на тысячу кусочков.

мое главное, чтобы довольны всем были вы сами.

Теперь о том, что в прочих разработках подобного типа принято считать миссиями. Во-первых, можно выбрать несколько различных климатических поясов, где будет располагаться парк. Каждая территория будет иметь свои тонкости и особенности, с которыми следует свыкнуться. Пустыня — просто излишне холмистая местность; остров, по определению, окружен водой; гористая местность имеет весьма похожую с островом структуру, но окантована соответственно горами. Насколько же волшебна картина прихода осени в страну гольфа! Просто сказка!

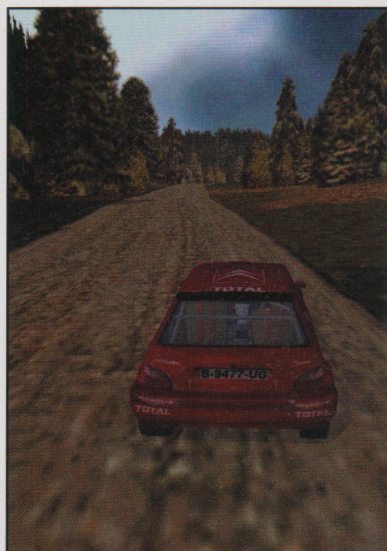
Мне, по крайней мере, понравилось. Удаленный вид до боли напоминает «Тропико», что в общем и целом поливает сердце живительным бальзамом. Но особенно впечатляет приближение! Волна ностальгии захлестывает с головой, причем внезапно! Ну один в один Sim Theme Park (если помните, там тоже можно было каждый аттракцион вблизи разглядывать). Не хватает только заплаканных лиц не-

ляет направить работу извилин в нужное русло.

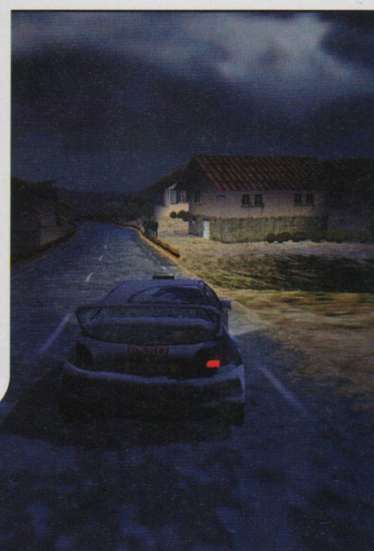
Видит бог, говорил бы об этом шедевре и говорил... Соловьем бы заливался! Но голос сел, и запал догорает. Поэтому пока не рвануло, закругляюсь. Если помните, вначале мы озадачились созданием мегапроцветающего, престижного, а главное, доходного гольф-парка. Вот вам и ответ: может быть такой парк создан, господин президент! Господин Гольфштейн уже вплотную занимается его разработкой. И будет что заложить в движок очередной программы для геймеров всех времен и народов под названием «Гольф. Золотое издание. 66/2». MG



Гольф — это хорошо. Деньги — это тоже хорошо. Тратить деньги на гольф — в общем тоже неплохо, хотя и жалко. А вот зарабатывать деньги на гольфе — ЭТО ПРОСТО БОЖЕСТВЕННО! Так займитесь же этим, в конце концов. И будет вам счастье.







Константин Инин aka Пыль-Да-Туман

PRO RALLY 2001

Заснеженные поля Аргентинщины

Любители гонок принципиально делятся на две категории — аркадники и симуляторщики. Общеизвестная мысль не становится менее актуальной с годами: одних волнует заранее безопасный и гарантированно непрерывный трек — никаких падений, разбиваний и слишком простых переворачиваний; другие ценят **драйв тонкий**, возникающий в процессе напряженного отслеживания деталей и при крайне внимательном отношении к машине и трассе. Угодить и тем и этим мало кому удавалось: можно вспомнить разве что классический Need for Speed и четырехлетней давности Network Q Rally. На истории NFS'а останавливаться сейчас не будем, нас волнует прямой потомок NQ Rally — Pro Rally 2001. Так вот, не ждите повторения чуда: игра определилась, специализировалась и совершенно не собирается более быть всенародной.



Маленький-маленький ролик и в плане длины, и в плане размеров картинки в двух словах передаст нам атмосферу. Пыль и тачка — сюжет Pro Rally 2001. Люди разбивают себе задницы в удобных машинах на очень неудобных дорогах; делают они это по двое, один называется пилотом, другой — штурманом. Штурман в игре умный, дает советы. Сильная фишка.

Туториал и три режима игры — аркада, race for the time и полномасштабный чемпионат. Туториал обязателен для прохождения чемпионата и крайне полезен для всего остального. Вас запускают на полигон, на котором бочками смоделирован участок трассы. Определенный набор поворотов. Скажем, вам может понадобиться описывать половину восьмерки. Или пройти несколько небольших, но идущих сразу один за другим поворотов. То еще занятие. Не успеть сделать пять

Паспорт

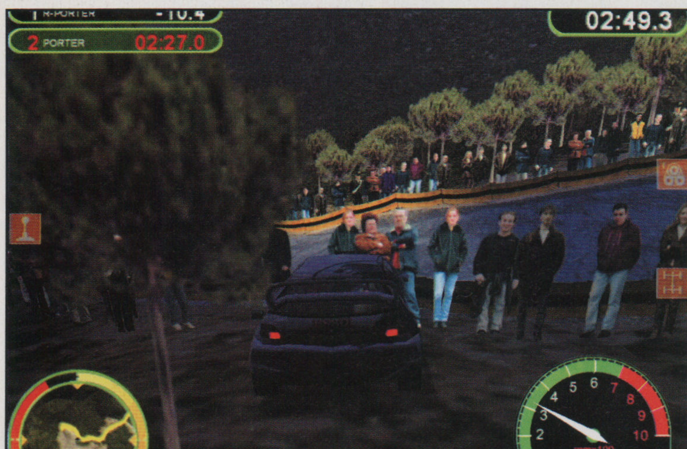
Pro Rally 2001

Жанр: симулятор ралли
Разработчик: Ubi Soft
Издатель: «Бука»



www.buka.com

Системные требования:
Процессор: Pentium II 266 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 8 Мбайт 3D card



А вдоль дороги плоские толпами стоят… И тишина… Причем если приглядеться, то становится видно, что такая толпа фанатов, с нетерпением ожидающая приближающиеся машины, получена путем клонирования.

кругов за указанное время можно совершенно легко — и уже на этой стадии становится понятно, что те, кто ждал от игры хоть какой-то беззаботности, обломались решительно и бесповоротно. Самые упорные могут убедиться окончательно, запус-







тив режим «аркада». Он отличается от нормального только тем, что перед вами по трассе едут девять призраков машин, которых надо обгонять, получая за это чекпоинтные очки. То есть если вы замешкались, то время просто выйдет, и все. Пожалуй, лучший способ — изучать трассы: две ошибки — и вы уже совершенно точно не доедете до финиша. Искореняет аркадное настро-

ение в его основе. В первую очередь аккуратно, а потом уже — с драйвом. Впрочем, кроме ограничения по времени есть еще и такая замечательная вещь, как повреждение машины. Вписывание в стенку может разнести вам массу самых различных составляющих, причем происходит это легко и непринужденно, а разнообразные показатели машины немедленно и резко ухудшаются. И поверьте, это не абстрактные цифры — это становится заметно немедленно.

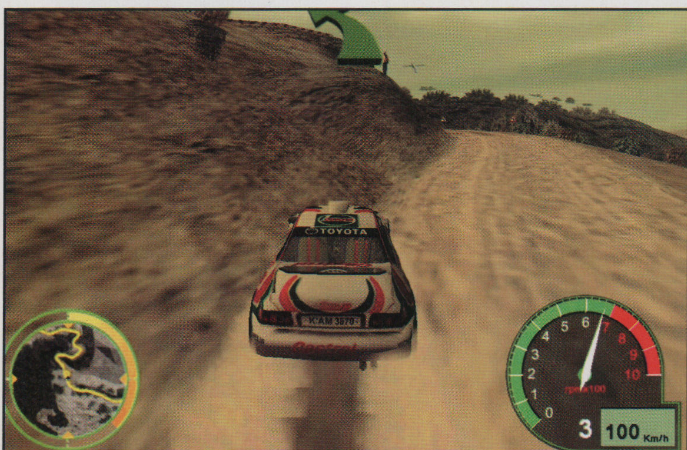
Если вы смотрите ралли по телевизору и хотите реального симулятора — эта игра для вас. Реальные трассы. Очень реалистичная физика — способна отбить желание у любого начинающего автомобилиста вообще садиться за руль или, по крайней мере, съезжать с асфальта на что бы то ни было. Соответственно перед гонкой вы выберете и подвеску, и тип резины; погода влияет на поведение машины на дороге — все, как надо. Наконец, несомненным достоинством является возможность кататься вдвоем на сплит-скрине (что приятно встретить в симуляторе), а в сети соревноваться — практически неограниченному количеству участников. Если точнее — до 100. Мало не покажется.

были не без драйва — к чекпоинту нужно было успеть; но то ли дороги были шире, то ли физика попроще, но как-то меньше нужно было напрягаться. Что осталось от этого теперь?

Остатки былого величия

В общем, осталась красота. Только в общем, но осталась. Обаяние длинных трасс. Проложенные по реальным местам, часто посередь относительно дикой природы они волшебным образом действуют на игрока. Финляндия, Италия, Греция; леса, горы, пустыни — о, да! Кенийские пустыни и прочие малообжитые участки особенно хороши: на них не так раздражает отсутствие деталей по краям дороги, как, впрочем, и где бы то ни было еще. Периодически встречающиеся машины, утопленные в песке, да плоские кустики за детали не считаются. В Европе кустиков становится резко больше, и сие начинает уж больно резать глаз; кроме того, смыкающиеся под углом в тридцать градусов прямо перед дорогой две стены леса — это тоже скорее забавно, чем красиво. Неприятности усугубляются стоящими вдоль дороги фотографиями людей. Проехать мимо них на большой скорости и не заметить, что это фотогра-

Интуиция в виде зеленой стрелки всегда готова указать вам путь! Верной дорогой летите, товарищи!



Если вы смотрите ралли по телевизору и хотите реального симулятора — эта игра для вас. Реальные трассы. Очень реалистичная физика.

Беда только в том, что если «формулистов» у меня среди знакомых много, то с фанатами ралли как-то не сложилось. И подозреваю, что дело здесь не в моем круге знакомств. Network Q Rally радовала простых людей неторопливыми — на 15, а то и на 25 минут — поездками по живописным местам Нечерноземья и некоторых прилегающих регионов. Заезды, при все своей неторопливости, фии, невозможно. И не в том дело, что все совершают ошибки и рано или поздно вы приземлитесь в центре этой толпы. И успеете в деталях рассмотреть, как картон стыкуется с ландшафтом, пока будете набирать скорость. Не в том дело. Еще раньше вы впервые финишируете и увидите все это уродство во время победоносного полета камеры. Чудовищные люди, чудовищные.

Несмотря на все это, ландшафты действительно завораживают — в первую очередь настроением. Надо только абстрагироваться. Pro Rally 2001 откровенно не так соответствует своей эпохе, как соответствовала своей ее предшественница, но все равно красива. Если ехать быстро и смотреть на картинку вообще, а не любоваться деталями. Лучше всего, повторюсь, в пустыне или на какой-нибудь другой однообразной местности: пылища скрывает все.

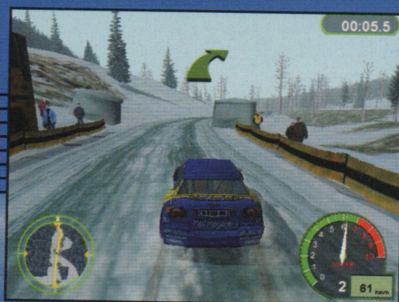
С ночными трассами хуже — дело в том, что вот освещение сделано по-настоящему плохо. Это бы не так бросалось в глаза, если бы не туториал — причем буквально первое же задание. Машина едет, фары освещают бочки, и бочки вспыхивают и тухнут, как лампочки. По одной. Два состояния: «горит — не горит». Одна бочка приравнена к одному пикселу. Кошмар.

Pro Rally 2001 откровенно не так соответствует своей эпохе, как соответствовала своей ее предшественница, но все равно красива.

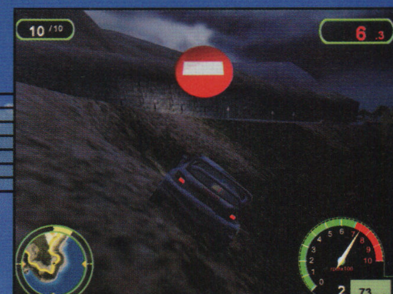
Ubi Soft удалось. После того, как вы освоитесь с управлением (настоятельно рекомендую откатать школу), после того, как вы научитесь не тормозить на повороте в бордюр (не проходит здесь этот номер, придется смириться), после резкого снижения количества заносов и попыток срезать угол (что, кстати, волне возможно), вы будете получать кайф от подпрыгивания машины на кочках какой-нибудь очень реальной и достаточно живописной страны. Экскурсия на природу на экранах наших мониторов. Миролюбивое окружение и свежий воздух. То, что надо.



Низко летит, должно быть, к дождю... Доверяйте, господа игроки, народным приметам...







И все же

Все это надо преодолеть, и тогда игра понравится. Ну, представьте... Вы долго, со вкусом выбираете любимую марку машины. Вы изучаете условия заезда и оборудуете машину в соответствии с поверхностью и погодой. Толпа фанатов приветствует вас на старте. Вы говорите: «Ставьте чай, сейчас приду»; старт — и вы рассекаете, а чай остывает совершенно без вас. Жаль, трассы стали короче.

У ралли есть совершенно свое обаяние. Это удивительное сочетание спорта с нормальной поездкой. Это совершенно не «Формула», хотя мастерства здесь требуется не меньше. Просто это не только спорт — это еще и поездка. Очень важно было передать это ощущение.

Отчетливый шум с нада и с пода

Опции на уровне. Возможность записать всю гонку, возможность записать свой проезд и загрузить его потом в виде ghost car'а, дабы учиться на своих ошибках, настраиваемое управление — все достаточно достойно.

«Бука» традиционно полуграмотно локализовала игру. Табличка: «Пилот не найден. Введите имя пилота. Да». «Да» — это вместо ОК. Кстати, вообще непонятно, зачем эта табличка, если возникает она один раз — после инсталляции игры. Что мешало сразу выбросить в меню ввода пилота? Впрочем, это уже не к «Буке». «Отбываете ночью в 10.30 при ясной погоде». В 10.30 ночи — это когда? «Этап пролегает по скалистым горам Аргентины. Будьте осторожны на этом горном этапе». Слова «равнобудьте», «НовойЗеландии», «внимательныпри»; обрыв брифинга на фразе «будьтевнимательны к грязи на» — ну не хватило места в стандартном окошечке для длинных русских слов. В общем, обычное «букинское» дело. Правда, здесь это не очень бросается в глаза: если вы когда-нибудь видели трансляции с той же «Формулы» — да, впрочем, с любого спортивного соревнования, — когда в студию был приглашен профессиональный спортсмен, то вы понимаете причины возникновения анекдота «а еще я ей ем». В этом плане «Бука» и профессиональный спорт нашли друг друга. В меню не запутаетесь, и то хорошо.

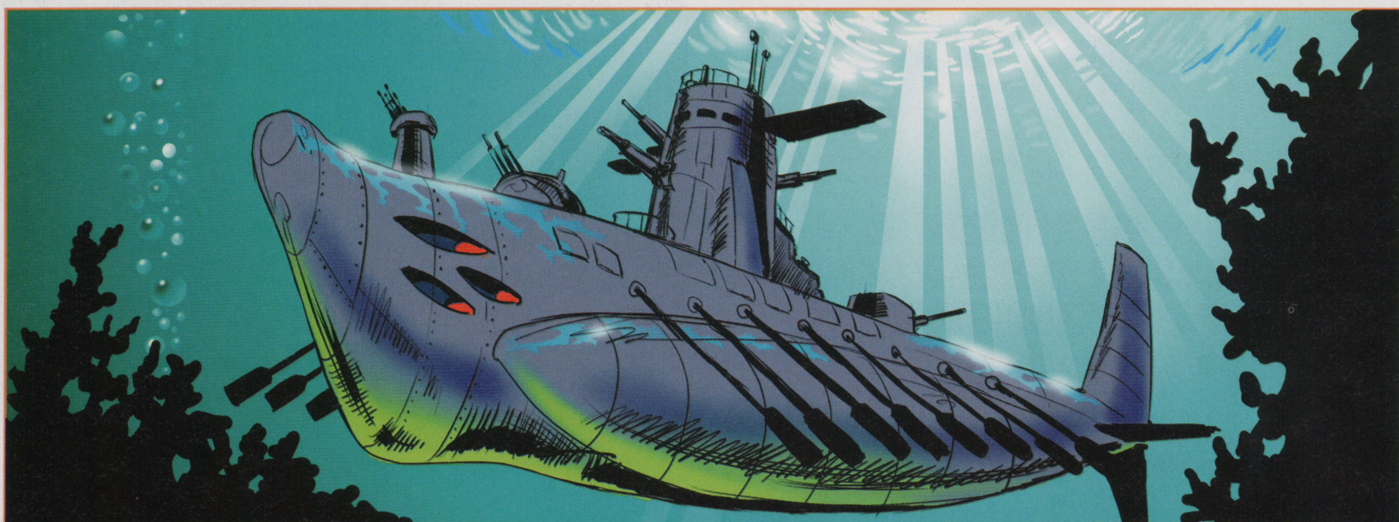


ИТОГО

Не обольщайтесь — это не то ралли, к которому вы привыкли. Это суровый и реалистичный симулятор. Теперь только так.



Совершенно непонятно, почему в симуляторе можно упасть со скалы и выжить. Так, подвеска немного помнется, двигатель разболтается. (Кстати. От машины иногда отваливаются части, но редко, и собственно на машине следов этого не видно. То есть часть отвалилась, упала, пропала, и машина едет дальше, как новенькая.) Совершенно непонятно. Не зря я сразу начал с особого статуса ралли. Вероятно, в глубине души Ubi Soft все-таки хотели сделать немножко аркаду? MG



Погружение

Jackal

Капитан Немой позвал меня в свою рубку сразу после обеда. Кок на Лодке был хуже всех поваров, с которыми мне доводилось встречаться в жизни: уже второй день весь экипаж жевал одно бесконечно длинное щупальце осьминога, к тому же настолько плохо проваренное, что зубы в нем застревали напрочь. Я клял себя за то, что согласился сэкономить и отправиться в путь морем, вместо того чтобы просто записаться на болванку.

Немой встретил меня в дверях и молча пригласил войти. Внутреннее убранство рубки было именно таким, каким я его себе и представлял: все стены увешаны сушеными рыбами и моделями парусников, у дальней стенки стоял, привалившись, ржавый исполинский якорь, а посередине с потолка свисала позолоченная труба перископа. Широкий дубовый стол полностью закрывал толстенный слой развернутых карт, придавленных секстантами, астролябиями и прочим изуверским инвентарем.



— Я хотел тебя спросить, парень,— низким хриплым голосом начал капитан.— Тебе ведь надо на Побережье Мечей, так?

Так как я уже обсуждал этот вопрос с ним в порту, оставалось только утвердительно кивнуть.

— А ты очень туда торопишься? — задал Немой свой следующий вопрос.

Я пожал закованными в латы плечами. Вообще-то небольшая пауза между бесконечной чередой квестов и зачисток локаций была бы мне только на руку, но я и так непростительно долго тянул с прохождением последней игры, а в магазинах уже принимали заявки на «Анархию Онлайн»...

— Вообще-то да... а что случилось?

— Торопишься... — это не было вопросом; какая-то мысль неспешно перекатывалась внутри капитанского черепа.

Из настенных часов мелодично пропела кукушка. Капитан открыл зеркальные створки и достал два стакана дымящегося грога. Тонкий аромат кубинского рома защекотал мои синапсы воспоминаниями о толстых зеленых сигарах и горячих мулатках с бархатной кожей. С портрета на стене хитро подмигнул давно не бритый Фидель Кастро в помятой кепке. Отпив глоток из предложенного Немым стакана, я надолго задержал его во рту, наслаждаясь божественным вкусом напитка. Капитан же проглотил весь грог залпом, сморщившись и помянув недобрым словом «порошковую дрянь».

Экипаж уже объяснил мне, что вся Лодка держится на плаву исключительно силой волшебства, а в аккумуляторной и машинном отсеке давным-давно не осталось никаких агрегатов — в пустующие помещения старпом запускал нелегальных иммигрантов, которых санэпидемнадзор никогда бы не пропустил в иные миры. Однако матросы и офицеры слишком уважали капитана Немого — законченного атеиста и материалиста, чтобы разуверить его. Поэтому все, что могло, на Лодке звенело, жужжало и перемигивалось поддельными разноцветными лампочками.

Капитан отдернул занавеску с фирменного поезда «Китеж—Шамбала» — под ней оказалась древняя карта теллурических потоков. Как известно, теллурическая сеть является той матрицей, по которой наштамповали все множество более-менее плотных миров, и остаточная память о прародительнице еще прорезалась время от времени в подсознании их аборигенов. Например, ее точной копией (правда, отраженной через зеркало Мебиуса) является схема московского метрополитена.

Немой жестом пригласил меня присмотреться к карте повнимательнее.

— Сейчас мы идем вот этим курсом — просоленный палец капитана медленно прополз между воображаемыми «Кутузовской» и «Филями». Я подвинулся поближе и прищурился. По астральным линиям ползли крохотные астральные составы. Астральные дачники тащили в брезентовых мешках саженцы пейота для своих участков на болотистых проплешинах. Астральные бабки вяло дрались друг с другом за места для инвалидов и детей. Бригада зловещего вида бородатых пиратов молча ехала на руины Горбушки, где под кривыми ножами бульдозеров пал цвет их братства. На стыке рельс вагон дернуло, и низкий одноногий пират с чучелом попугая на плече больно наступил мне на ногу своим деревянным протезом.

— Ааай, изверг! — закричал я тонким голосом, окатив грогом попугая.

Чучело повернуло ко мне свою сушеную голову и зловеще каркнуло. Друзья пирата, недобро поигрывая мускулами, стали проталкиваться поближе. Дело явно пахло керосином. К счастью, в критический момент в небе раскрылся люк, и рука Немого вытащила меня из промежуточной реальности.

— Ты поосторожнее с этим Реалом, парень — назидательно прохрипел он — Если слишком в него поверишь — каюк, пропадешь, как не бывало. Столько народа каждый год теряем... Говорят, на последней E3 Отцы вообще хартию составили, чтобы невиртуальность запретить ко всем морским чертям!

Я опустился на услужливо подвернувшийся табурет. Капитан, казалось, не замечал самодеятельности мебели и продолжал свой рассказ:

— Так вот, Лодка проходит сейчас вот этот левел, и контрольный портал выхода должен быть в точке с координатами x 2516 — y 62 и еще маленьким джампом. Там бы я тебя и высадил, оттуда до Побережья Мечей рукой подать, за день доберешься, чай, молодой да здоровый... но мы не пойдем к порталу!

Капитан Немой сделал многозначительную паузу, очевидно, ожидая моего вопроса. Я же счел благоразумным промолчать, ибо в астральной навигации разбирался хуже, чем в двоичных кодах для абака. В конце концов, старику виднее, как и куда вести свой корабль, меня же со столь внушительной экспой прочие приключенцы могут и подождать.

— ... потому что вот тут — продолжил Немой, ведя пальцем по набухшим артериям карты, — есть скрытый переход на другой уровень, который выведет Лодку вот сюда...

Моряк показывал куда-то в район предполагаемого Тушина. В голове пронеслось какое-то атавистическое воспоминание о легендах про гигантское заброшенное подземелье, которые мелькали на страницах желтой прессы на туманной заре моей юности. Неужели все эти дешевые сенсации были правдой? Но ради чего тогда Немой готов пожертвовать таким отклонением от намеченного курса?

Капитан прочел в моих глазах молчаливый вопрос, подошел поближе и сел напротив меня. В спертом корабельном воздухе повисло напряженное молчание. Было слышно, как о внешнюю обшивку подводной лодки течением бьет тушки осьминогов. Казалось, капитан Немой не может решить, стоит ли делиться со мною какой-то страшной тайной. Я и сам не был уверен, хочу ли услышать откровения моряка. Ведь, по большому счету, все, что мне было нужно от него и его Лодки — это добраться до треклятого Побережья Мечей и вернуться к привычной работе паладина.

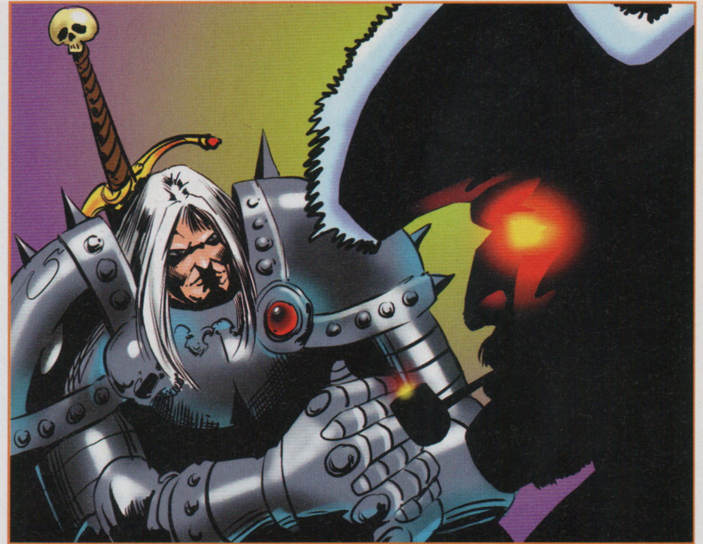
Наконец Немой принял решение.

— Ведь ты же журналист, так? — спросил он меня, прищурив седой бровью левый глаз.

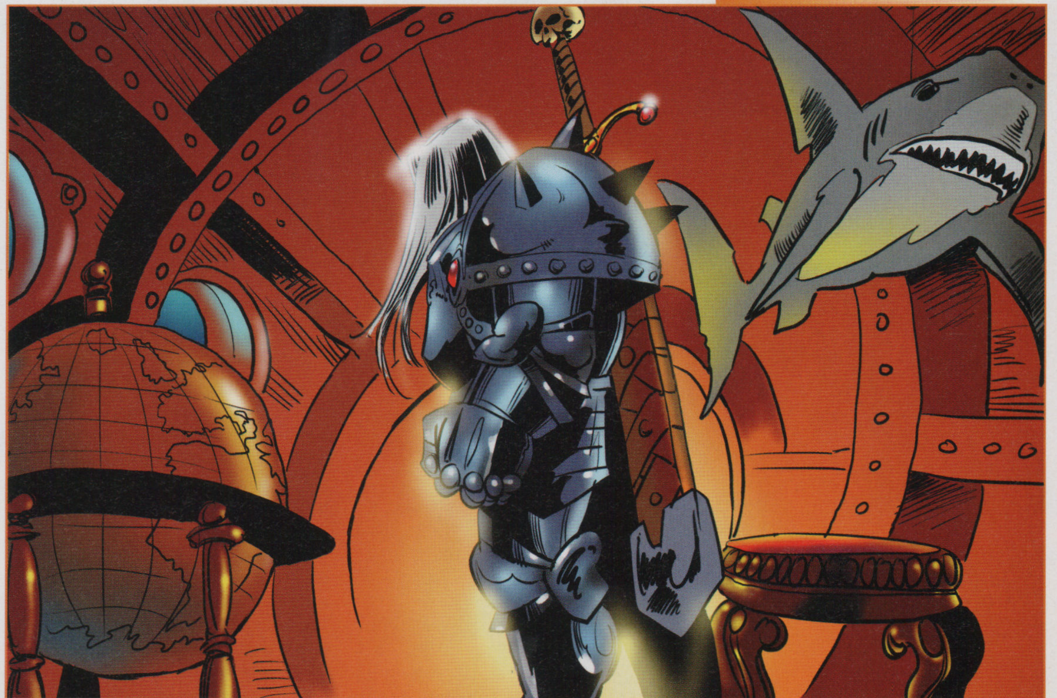
Я оглянулся за спину. Вся комната была завалена LCD-мониторами, оставшимися после последнего тестирования. На стенах неровными рядами висели выдранные из журналов мои статьи с пришпиленными под ними откликами озлобленных читателей, которые грозились обрушить на мою голову все катаклизмы множественной вселенной. Отпираться было бесполезно.

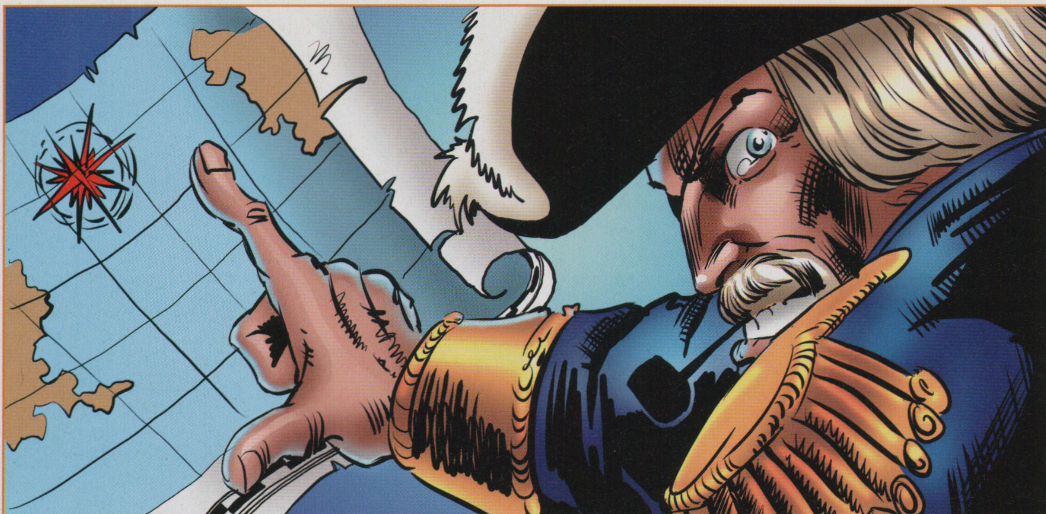
— Да, в каком-то роде... то есть, я хотел сказать, да, я — журналист... но это совсем не то, что вы думаете! Я не гоняюсь за сенсациями, я не пишу фельетонов, у меня все больше железная тематика. То, что я сел на Лодку, никак не свя...

— Ша! — резко оборвал мой спутанный монолог капитан.— Журналист, по глазам вижу. Да мне наплевать, тысяча чертей, что вы там обо мне пишете. Все эти газетенки да мэгэзинчики — для



«Там, на суше, многие глупцы смеются надо мной и моею клятвой, кое-кто уже и вовсе не верит в то, что Белый Нарвал существует... Но я-то знаю, что это не так!»





сухопутных крыс, а мы, моряки, их только в гальюне юзаем. Но я скажу тебе правду, почему Лодка пойдет сегодня другим курсом. Моим людям попала в руки копия бут-рекорда, и из нее я узнал, что там, — Немой, не глядя, ткнул пальцем за спину, где на стене переливалась всеми оттенками RGB карта,— прячется Нарвал. Лодка идет на перехват!

« В тот день, когда корабль отплывал, на берегу собралось столько народа, что пристань не выдержала и рухнула в воду и многие тысячи зевак пошли на обед пираньям. О Боги, какое это было зрелище! »

Наверное, слова о Нарвале должны были стать для меня каким-то откровением, но я никогда не интересовался морской тематикой со времен прочитанного в грудном возрасте «капитана Блада». Я всегда принадлежал к числу хардкоровых ролевиков, и единственное крупное мореплавание, выпавшее на мою долю до вчерашнего дня, завершилось ночным кораблекрушением у берегов Даггерфола. С тех пор я ни разу не вступал на борт, не сохранившись перед этом раза три для верности. С другой стороны, казаться полным идиотом перед Немым тоже не хотелось, поэтому мои пальцы инстинктивно стали искать Alt+Tab, чтобы незаметно переключиться в Encarta. Проклятие! Урезанные клавиатуры морского образца, похоже, были лишены вообще всех клавиш, кроме литерных. Пришлось демонстрировать свое невежество.

— Кто-кто прячется, простите? Я, понимаете, последнее время был сильно занят и не следил за сводками новостей...

— ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ??? — Капитан Немой резко выпрямился и заорал с такой силой и властностью в голосе, что даже нелегально переправляемые в машинном отсеке кобольды вытянулись по стойке «смирно»

— Тысяча чертей, какое последнее время? Ты что, не слыхал о Белом Нарвале и моей охоте?! — капитан сиял гневом, как Посейдон, трезубец которого обозвали вилкой для рыбы.— Ты...

Капитан пристально вгляделся в мое побелевшее лицо и осекся. Он тяжело опустился на стул и горестно покачал седой головой.

— Молодежь... ничего не знает, ничем не интересуется... ползают по суше, как тараканы, и думают, что что-то понимают в этой жизни... он не слыхал о Нарвале!

— Тогда слушай.— Немой принялся выстукивать пальцами по столешнице зулусский боевой марш.— Много-много лет назад, когда люди поняли, что Астральный Океан соединяет все островки мироздания, они построили величайший корабль, который должен был перевозить сухопутных крыс, вроде тебя, между любыми мирами, и назвали его «Титаником». Ты о нем-то слыхал?

Я с готовностью закивал головой. Как и каждый уважающий себя человек, я ненавидел Ди Каприо и пересматривал сцену его гибели дюжину раз.

— Так вот, «Титаник» был гордостью всех моряков. Чтобы построить исполина, мы собрали лучших мастеров вселенной, и стук топоров на его верфи не смолкал несколько столетий. Корабль получился исполинским, как гора, дым его высоких труб застилал собой все небо, а от рева сирены тряслись уже демоны девяти преисподен. Когда «Титаник» был готов, я был еще желторотым юнгой, младше тебя, но на последние гроши купил билет, чтобы проводить его в первое плавание. Ах, как все мы мечтали попасть в команду! Но куда там, даже лучшие из лучших и те могли только надеяться получить на борту место стюарда или кочегара. В тот день, когда корабль отплывал, на берегу собралось столько народа, что пристань не выдержала и рухнула в воду и многие тысячи зевак пошли на обед пираньям. О Боги, какое это было зрелище! В лучах восходящего солнца верхушки мачт «Титаника» золотились, как шпили древнего Авалона, а на ста палубах лайнера толпились разодетые в шелка счастливцы, все как один аристократы и миллиардеры — ведь билет на первый рейс стоил так дорого, что многие короли заложили свои государства в ломбард, лишь бы приобщиться к моменту славы. Когда корабль величественно отплывал, он казался вечным и непобедимым, воплощенным гением нашей расы, вызовом, брошенным перчаткой в лицо мирозданию...

Капитан замолчал, ритмично покачивая головой. Якоря на его фуражке тихо позвякивали друг о друга, а глаза старика заволокло мечтательной дымкой. Я боялся потревожить Немого в столь редкий для морского волка момент проявления чувств и сидел молча и не шевелясь. Наконец Лодку качнуло невидимой волной, и он очнулся от минутного забытья.

— Мы с нетерпением ждали каждую новую радиограмму с борта «Титаника» и не могли разойтись из порта день за днем. Но потом... — По лицу капитана словно пробежала грозовая туча. — Потом пришла страшная весть. Белый Нарвал, гнусное инфернальное чудовище, выпущенное в глубины Океана его коварным создателем, следило за следованием «Титаника» и готовило неслыханное злодеяние. В звериной ненависти ко всему роду человеческому Нарвал точил свой длинный рог, надеясь потопить наш прекрасный корабль. Глухой ночью, когда над водой повис непроглядный туман, а акустик лайнера забылся тревожным сном, тварь поднялась с ложа океана



и напала на «Титаник». Трижды ударил Нарвал своим злосчастным рогом и наконец проткнул корабль насквозь, адски хохоча над судьбами обреченных на муки матросов и пассажиров. Экипаж кинулся спасать судно, но было поздно: в исполинскую пробоину хлестали тонны ледяной соленой воды и «Титаник» был обречен. О, сколько жизней было потеряно в ту роковую ночь! Заслышав о неимоверном злодеянии, на место гибели корабля ринулись военные флоты всех окрестных стран, но Нарвал успел уйти в недосягаемые глубины Океана. Напрасно эсминцы



утюжили дно глубинными бомбами и расставляли густые сети мин: чудовище скрылось и продолжало свое мерзкое ликование в иных уголках вселенной.

— В тот час, когда ужасная новость донеслась до наших ушей, мы были поражены. Чувства гордости и триумфа обратились в горечь и бессилие. Многие старые просоленные капитаны рыдали, как дети, упав на холодную брусчатку волноломов. А холодное бесстрастное море время от времени продолжало выбрасывать на берег обломки великого «Титаника»... В тот день и час я принес страшную клятву о мести, которая ведет меня уже долгие десятилетия, не давая отдыха и покоя. Для ее исполнения я построил эту Лодку.— Немой обвел рукой вокруг.— И поставил на нее самое совершенное оружие, которое только можно достать в населенных человечеством мирах. Здесь есть даже пушка с «Ямато» и стационарный трехствольный BFG!

Не будучи милитаристом в душе, я тем не менее впечатлился размахом. Да, видно идея-фикс кровной мести Нарвалу, чем бы ни была на самом деле эта тварь, крепко засела в голову капитана! Тем временем Немой продолжал свой рассказ.

— Однако, Нарвал как-то проведал о том, что я начал охоту за его головой, и с тех пор упорно скрывается от меня и моей Лодки. Сколько раз я устремлялся за ним в погоню, устраивал засаду в узких проливах, оставлял приманки среди коралловых рифов! Но хитрая тварь очень, очень умна... — Капитан горестно покачал головой и внезапно с силой ударил кулаком по столу. Мир вокруг затрясся, как будто монитор после нажатия кнопки Degauss.— Вот так мы и продолжаем эту бесконечную погоню, год за годом, век за веком. Там, на суше, многие глупцы смеются надо мной и моею клятвой, кое-кто уже и вовсе не верит в то, что Белый Нарвал существует... Но я-то знаю, что это не так! Я видел своими глазами его ухмыляющуюся морду в перископ! Сначала я даже делал скриншоты и рассылал их во все игровые журналы, но их отказывались публиковать, называли фейками. Потом я забил на всех: пусть говорят, что хотят, Нарвал — мой личный враг и рано или поздно, но он попадется мне на прицел.

Чуть помолчав, капитан твердо сказал:

— Вполне вероятно, что это произойдет сегодня. Полученные мною данные не могут врать, и мы захватим монстра врасплох. Я уже отдал приказ о смене курса, а артиллеристы с утра сидят у своих пушек и готовятся разнести Нарвала в клочья. Однако тварь сильна и коварна, и нам предстоит долгий и тяжелый бой. Хотя я свято верю в свою победу, может случиться всякое... вот поэтому-то я и счел своим долгом предупредить тебя о том, что нас ждет. Если желаешь, то можешь сохраниться прямо сейчас — властью, данной капитану, я могу это сделать с любым пассажиром. Тогда мы отправим сейв по почте, если тебе есть кому отослать себя. Хочешь?

Я согласился, особо не раздумывая. Погибать во цвете лет, охотясь за каким-то неизвестным мне кальмаром, совсем не хотелось. Не зря, ох не зря не хотел я экспортироваться морским путем!

Судовой врач уложил меня в свободный слот, аккуратно снял матрицу с моей личности, старательно переписал весь армор и оружие, которое я тащил на себе. Сейв зазиповали и отправили на e-mail моему редактору: уж кто-кто, а он-то точно вспомнит о моем существовании, как только придет пора сдавать материалы в очередной номер! После процедуры я оказался не у дел. Весь экипаж методично готовился к предстоящему сражению, и меня попросту не замечали. Проходя мимо машинного отсека, я подумал, не заглянуть ли к кобольдам, которые, как я слышал, изрядно любят перекинуться в картишки. Однако от их двери шел неприятный мускусный запах, и от идеи пришлось отказаться. Делать нечего, я поплелся в свою крохотную каюту и завалился на койку. Мерная килевая качка постепенно погружала меня в сон...

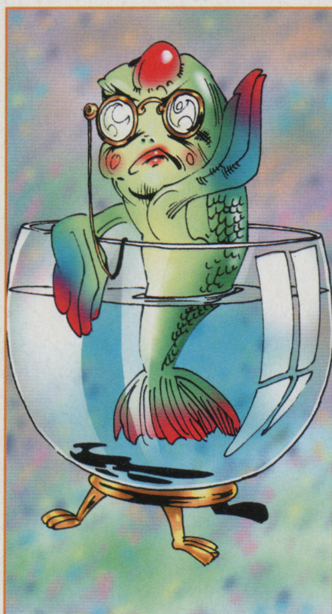
...но не успела! Посреди каюты замерцал варп-сгусток, и, прежде чем я понял, что происходит, меня затянуло внутрь и вырвало прочь из текущей реальности.

Очнулся я в совершенно пустом пространстве. На неимоверно далеком расстоянии лениво и беззвучно проплывали созвездия огоньков. Единственной матери-



«Как известно, теллурическая сеть является той матрицей, по которой наштамповали все множество более-менее плотных миров, например, ее точной копией (правда, отраженной через зеркало Мебиуса) является схема московского метрополитена.»





альной вещью был пол, устланный мягкими туркменскими коврами с портретами Туркменбаши в доспехах на бледном коне. Невдалеке на ковре стоял изящный столик о трех ногах из красного дерева, а на нем — круглый аквариум. Я подошел поближе, так и не понимая, снится ли это мне, или просто начался вызванный морской болезнью бред.

В аквариуме плавала мелкая козявка, похожая на креветку-переростка, но белого цвета и в пенсне.

— П-п-прошу п-п-прощения за вмешательство...

— А?! — Я совершенно не понимал, что происходит.

— Я хотел бы извиниться перед вами за то, что вызвал вас сюда, не спросив вашего на то согласия, но мне не оставалось другого выхода...

— Вы? Меня? Сюда? Да что творится, черт побери??? — заорал я.

— Мне, право, очень неудобно перед вами, но речь действительно идет о жизни и смерти, если позволите так выразиться. Видите ли, я — Белый Нарвал, о котором вы, наверное, уже наслышаны из уст господина Немого...

Я присмотрелся повнимательнее. Действительно, над дужкой пенсне на лбу козявки наблюдалась крохотная шишка, похожая на прорезающийся рог.

— Нарвал?! Который потопил «Титаник»?!

Козявка выплыла из своего аквариума и начала летать вокруг меня, взволнованно тараторя:

— Да-да, именно! Только, уверяю вас, речь идет о чудовищной ошибке! Я никогда, честное благородное слово, никогда не причинял ни малейшего вреда людям! Да и как я могу? Ну посмотрите на меня, что вы видите? Правильно, несчастное вымирающее животное, занесенное в Красную книгу!

«Никакого «Титаника» не существовало в природе! Подрядчики, которые собирались построить этот корабль, набрали огромное количество кредитов и промотали все эти деньги, так и не приступив к строительству.»



Все слухи обо мне распространяются недоброжелателями, которые хотят лишить Вселенную такого, не побоюсь сказать, уникального представителя экологии чужими руками, в том числе — через капитана Немого!

— А кто же тогда потопил «Титаник»? — Спросил я отупевшим до крайности голосом.

— Никто! Рассказать вам, как все обстояло на самом деле? — Козявка зависла в воздухе перед моим носом и поправила пенсне кончиком хвоста, если, конечно, это был хвост.

— Никакого «Титаника» не существовало в природе! Подрядчики, которые собирались построить этот корабль, набрали огромное количество кредитов и промотали все эти деньги, так и не приступив к строительству. Когда же они поняли, что дальше тянуть нельзя и скоро придется отчитываться перед кредиторами, им не оставалось ничего иного, как нанять на последние средства элдарского иллюзиониста, который и состряпал всю эту буффонаду со спуском на воду и последующей гибелью корабля! А всю вину свалили на меня, и теперь я вынужден скрываться от Немого и иже с ним. О, сколько раз я пытался донести до людей слово Истины, но разве кто-то слушает меня? — Козявка-Нарвал печально плюхнулся обратно в свой аквариум.

— А какой тогда прок от меня? Я не состою в команде Немого, и, наверное, я — последний человек на борту, к совету которого он прислушается... если вообще не разозлится и не выкинет меня за борт!

— А вы попробуйте,— истошно заверещала козявка.— Попытка не пытка! У вас же свежий сейф, чего вам терять? Зато тем самым вы радикально подправите свою карму и избавитесь от мук совести!

Это мне, потомственному паладину, какой-то говорящий планктон вворачивает про совесть да карму? Я почувствовал, как лицо мое принимает оттенок солнца на японском флаге. Рука привычно потянулась за спину, но верного двуручника там не оказалось.

— Слушай, ты, червяк... ты сам-то понимаешь, что мелешь?! А ну отправь меня обратно, не то...

Размер накачанного кулака произвел на Нарвала должное впечатление.

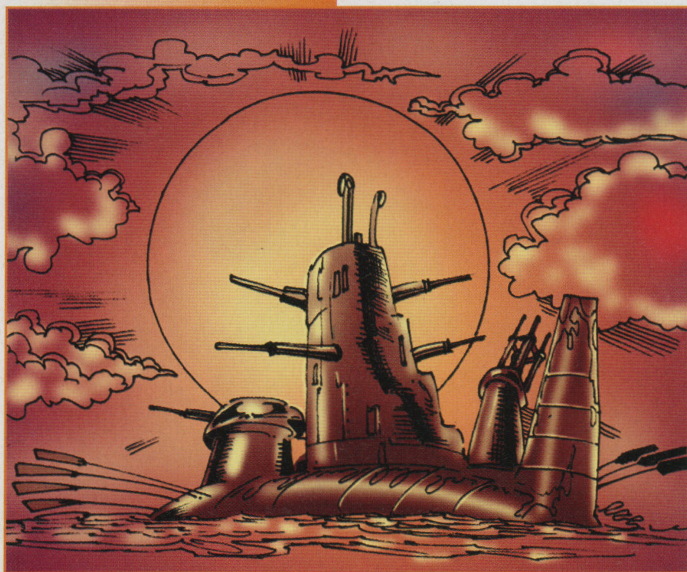
— А-а-а, все вы антропоцентристы! Бездушные, злые, самовлюбленные болваны!!! — истерически крикнула козявка, и мир в очередной раз померк. Я очутился снова в свой тесной каюте. Судя по толчкам корпуса, Лодка усиленно маневрировала. Первым же позывом было найти капитана Немого и рассказать ему о встрече с Нарвалом, но, как только я вышел в проход между отсеками, громко завыли сирены и из висящих на стенах динамиков раздался рев командира.

— Полундра! Идем на Нарвала! Всем занять места по боевому расписанию! Pro meritis Titanicum!

Лодку залило кроваво-алое свечение аварийных ламп. Толпы матросов бежали в разные стороны, карабкались по стенам и потолку, давя в спешке друг друга. Я забился в закуток между камбузом и походным карцером, вознося молча молитвы всем моим богам Добра и Закона.

— На весла! Срочное погружение!!! — надрывался голос Немого.— Право табань, лево к залпу товсь!!!..

С раздирающим уши грохотом выстрелила какая-то из суперпушек, которыми так гордился капитан. Мимо пробежал взвод матросов с костяными гарпунами в руках. Лодку трясло и мотало, словно взбесившуюся мышку с feed-back'ом. Наступило самое время для ребута и реинкарнации... MG




Прогулка

INTERNET для геймера

Здравствуй, геймер! Сегодня раздел «Internet для геймера» написан специально для тебя. Internet, как известно, вещь для геймера весьма полезная — здесь можно качать разные полезные и интересные программы — демки, например, или моды всякие. Также имеется много разных мест, где один геймер может общаться с другим геймером. И наконец, в Internet можно играть против живых соперников. Это особенно увлекательно, и мы рассказываем преимущественно об этом. Однако после прочтения раздела может сложиться впечатление, что Internet — это круто! На самом деле есть целый ряд проблем, в которых даже такая глобальная субстанция, как Internet, не в состоянии помочь рядовому геймеру. В частности, глупо надеяться, что Всемирная паутина окажет вам как отъявленному игроку помощь, если, скажем, у вас нет компьютера. Или если вы ехали с горки на велосипеде и сломали себе шею. В этом случае вам, равно как и вашим родным и близким, уже не до компьютерных игр будет. Тем не менее, если у вас все же есть комп, Сеть предоставит вам информацию по любым геймерским вопросам, если таковые возникнут. Напоследок хочу вас предостеречь — не проводите в Internet'е все ваше свободное время, так как это занятие затягивает. Сначала вы почувствуете дрожь в руках и резкое ослабление зрения. А если заметите за собой, что ваше сердце начинает биться быстрее, когда на экране телевизора вы видите адрес Web-сайта какой-либо компании, знайте — это конец, вы безнадежно больны и Всемирная сеть полностью подчинила себе ваше сознание. Рекомендуем срочно обратиться к специалистам или почитать наш журнал. Например, раздел «Internet для геймера».

Наши ссылки:

www.flightsim.krsk.ru/index_r.htm
www.freefly.newmail.ru/
www.aviation.orc.ru/
aviasimulator.boom.ru/
avsim.narod.ru/f18.html
www.copperbeard.narod.ru/
www.netsl.ru/~yurap/
www.sukhoi.ru/main.htm
avia.da.ru/
www.d-force.newtech.ru/
www.deltaforce.ru/
www.novalogic.com/
www.sniper-shot.net/
www.sniper-shot.net/dfmods/lwskins.shtml
terranova-exp.com/
www.df3.net/
www.delta-force2.com/index.shtml
www.stealth.com.ru:8101/df/
www.tribescenter.com/
www.tribes-ai.com/
www.tribes2review.com/
www.tribes2hq.com/
www.tribesarena.homestead.com/
www.gamelists.net/cgi-bin/GLists.cgi?A=SL&IID=21
www.flightsimmers.net/russian/Aircrafts/aeroflot.html





@ Больше ссылок, хороших и разных!

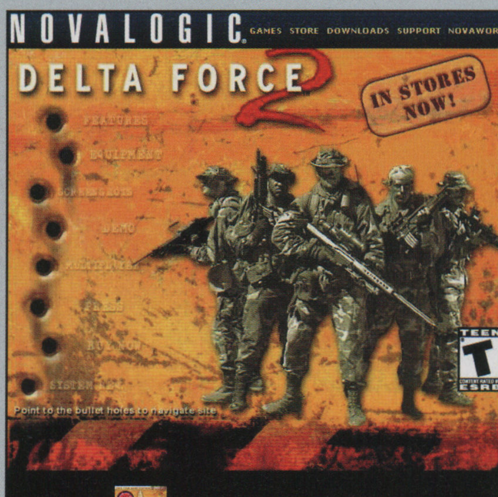
Дельта-ссылки

Салават Абдулаев

Коль скоро мы находимся говорим в «Стенке» о Tribes 2, то и линки у нас сегодня будут сугубо «action'скими». Во второй части разговора мы галопом пробежимся по популярным 3D-шутерам: Unreal Tournament и Quake 3: Arena. Ну а в первой поговорим о более «узкоспециализированной» игре, круг фанатов которой существенно меньше.

Появившись на игровом небосклоне, игра Delta Force завоевала заслуженную популярность у публики, но преимущественно благодаря single-части. В мультиплеер же играли лишь немногие. Но с выходом второй части их число существенно возросло (благодаря заточенности игры под многопользовательские баталии). Стали появляться кланы, специализирующиеся исключительно на игре в «Дельту». Сейчас же по всему миру регулярно организуются чемпионаты по Delta Force. Возможно, они не столь популярны, как чемпионаты по «Кваке» и «Анрылу», но столь ли это важно, когда имеешь дело с настоящей ИГРОЙ?

www.novalogic.com



Альма-матер «Дельты». Отцы-прародители. Компания Novalogic. Самые свежие патчи рекомендуется брать именно отсюда. Здесь же можно обзавестись пакетиками с официальными дополнительными миссиями. В целом же хаба тут не много.

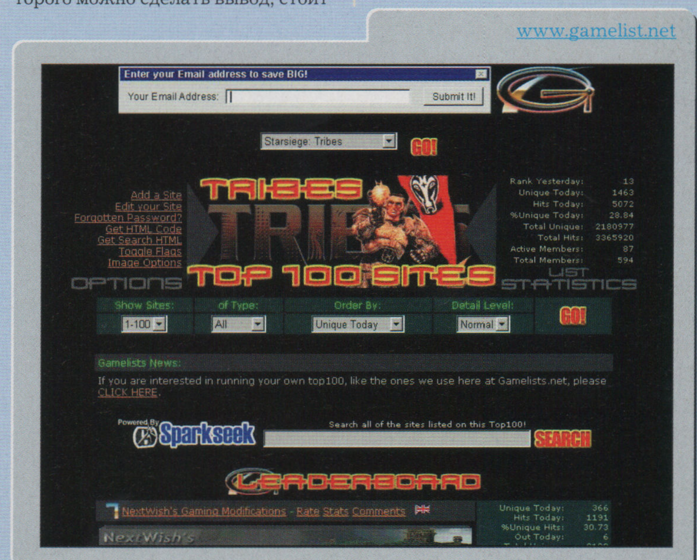
www.d-force.newtech.ru/
Замечательный фанатский сайт, целиком и полностью посвященный «Дельте». К сожалению, новостной раздел пополняется не слишком регулярно, зато его содержание целиком и полностью отражает состояние дел у разработчиков игры. На сайте есть форум, где все фанаты игры могут вдоволь пообщаться. Самое же «сладкое» — это раздел download, откуда можно «залить» на свои винчестеры изрядное количество самого разнообразного файла — начиная с редакторов и заканчивая патчами, существенно ускоряющими скорость сетевой игры.

www.deltaforce.ru
Наверное, лучший урл Рунета, касающийся «Дельты». Во-первых, шикарная колонка новостей, в которой освещаются не только ньюсы с фронта разработчиков, но и вообще все, что так или иначе имеет отношение к Delta Force. Так, например, постоянные извещения с турниров позволят вам быть в курсе всех событий многопользовательского бытия игры. В разделе интервью можно ознакомиться с информацией, которую поведали сильные мира сего — профессиональные игроки в Delta Force, те, кто занимает первые места в турнирных таблицах, берет первые призы на соревнованиях. Но больше всего радует обширный раздел карт. Тут представлено несколько десятков наиболее выдающихся творений фанатской мысли. И хотя рейтинг по мапам отсутствует как класс, тем не менее к каждой карте имеется подробное описание, на основании которого можно сделать вывод, стоит ли качать данное чудо или обратить свое внимание на какую-либо другую карту. Довершают приятную картину мощный форум (с несколькими подразделами) и неплохой раздел download.

www.delta-force2.com



www.gamelist.net



www.sniper-shot.net/dfmods/pitbull.shtml



Все, кому надоели родные «шкурки» из «Дельты», прямиком направляются на данный сайт. Тут в изобилии произрастают самые новомодные прикиды для всех классов бойцов из «Дельты». Скачивайте, напяливайте, так сказать, щеголяйте...

www.novalogic.com/

Отцы-создатели. Было бы странно не начать обзор сайтов, посвященных «Дельте» с альма-матер игры. Помимо моря текстовой информации, на сайте присутствуют все необходимые патчи, призванные облегчить ваше сетевое существование в мире Delta Force (сингловые патчи тоже присутствуют). Есть раздел, в котором можно скачать несколько очень качественных демок (avi-формат), демонстрирующих как надо играть в Internet.

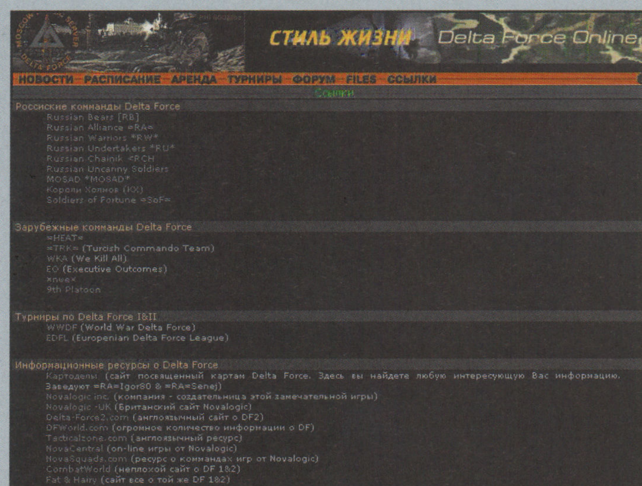
www.sniper-shot.net/

Очень мощный англоязычный сайт. Для тех, кто «шарит» в иностранном, — неисчерпаемый кладезь полезной информации. Ежедневно обновляемый новостной раздел позволит постоянно быть в курсе всех событий. Раздел тактики подхлестнет процесс обучения игре. Думаете, если битвы в Delta Force ведутся на открытых пространствах, то в игре нет своих триксов и хинтов? Ошибаетесь, есть и не мало. Обо всех подробно рассказано на «снайпершоте». Те, кто еще не успел украсить свой десктоп обоями с символикой игры, смогут скачать несколько потрясающих wallpapers. Ну а приколисты получат возможность всласть посмеяться, зайдя в отдел юмора. Как и любая другая популярная вселенная, мир Delta Force давно, как ежик опавшими листьями, оброс своими анекдотами. И не забудьте про раздел ссылок, которые сориентируют ваш «Дельта-серф» в нужном направлении.

www.sniper-shot.net/dfmods/lwskins.shtml

Несмотря на то, что данный сайт входит в структуру «снайпершота», он вполне самостоятелен. Да и по наполнению несколько отличается от прародителя. Если вам надоели родные «шкурки» героев «Дельты», то вам прямиком на этот ресурс. Скачивайте новые скины, устанавливайте их и вперед — в новом качестве осваивать просторы игры. Здесь же (по соседству со «шкурками») проживают и несколько многопользовательских карт. Небольшое их количество объясняется тем, что создатели сайта отобрали лучшие из лучших мапов и выложили только их. Так что не упустите случая. На большинстве других сайтов вам придется самостоятельно заниматься выбором хороших карт из общего количества, тут же вся работа уже проделана за вас.

www.d-force.newtech.ru



«Крылья» онлайна!

Так уж получилось, что на страницах нашего журнала (да и не только нашего) очень мало внимания уделено различным летным симуляторам. С одной стороны, игры подобного сорта популярны только среди относительно узкого круга фанатов, с другой — найти специалиста, должным образом разбирающегося во всех летных симах, не так-то просто. Зато в Сети таких людей предостаточно. Именно поэтому сегодня мы пробежимся по наиболее интересным ссылкам, посвященным различным «леталам». Мотайте на ус, и, если судьба когда-нибудь повернет вас лицом к виртуальному кокпиту, вы будете знать, куда направиться, чтобы получить должный предполетный инструктаж.

www.flightsimmers.net/russian/Aircrafts/aeroflot.html

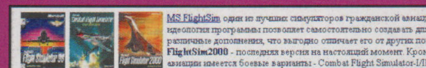


Огромная подборка моделей самолетов для вашего любимого симулятора... Качайте на здоровье. Тут есть из чего выбрать. Особенно радует большая коллекция отечественных «лайнеров».

Все поклонники игр Microsoft Flight Simulator 98/2000 просто не могут пройти мимо данной ссылочки. Чего тут только нет. Скажем сразу, для любителей покачать «что-либо полезное из Сети» — тут кладезь. Отечественные самолеты самых разных мастей, аэродромы, приборные панели. И это только малая толика того, что есть на сайте.

Самое интересное, что подавляющее большинство хаба сделано нашими с вами соотечественниками, многие из которых — профессиональные пилоты. А вы что думали? Ведь именно в среде летчиков игра очень популярна. Даже профессиональные руководства по геймплею выпускают небольшими тиражами.

www.flightsim.krsk.ru/index_r.htm



Желаете детально разобраться в настройках MFS? Тогда вам прямиком на описанную ссылку. Наверняка какая-то из десятка представленных здесь инструкций поможет вам освоить непростое управление симулятора гражданских авиалиний.

Еще одна страничка, посвященная исключительно Microsoft Flight Simulator 98. Такого обширного раздела download, как на прошлом

terranova-exp.com/

Фанатский сайт ребят, которые уже не первый год занимаются разработкой различных модификаций подо все игры серии Delta Force. Новости тут сугубо местные, а вот раздел download сугубо интернациональный. Быстренько ныряйте в недра «скачки» и заливайте самые свежие (да и старички неплохи) модификации под «Дельту». Все выполнено на самом высоком уровне и заслуживает самого пристального внимания.

www.df3.net/

Для любителей пообщаться на тему о любимой игре этот сайт подойдет как нельзя лучше. Один большой форум, с множеством подразделов, посвященных самым различным аспектам мира Delta Force. Тут есть места, где можно вспомнить старушку «Дельту» за нумером один. Можно повысить свой боевой класс, почитав комментарии знающих людей в разделе, посвященном тактике. Юмор, музыка, картострой... все эти темы весьма подробно освещены на данном сайте. И только лишь потому, что в обсуждении участвуют фанаты игры со всего мира...

www.delta-force2.com/index.shtml

Для того чтобы быть в курсе всех событий из мира Delta Force, нужно каждый день посещать пару десятков сайтов во всех частях Internet. Тогда никакая важная информация не проскользнет мимо вашего внимания. А можно посещать лишь

www.tribes-ai.com



обозреваемый сайт и решать существующую проблему интеллектуальным путем. Ведь ведущие этого сайта ничем иным и не занимаются, кроме как разыскивают по всей Сети новости, касающиеся мира «Дельты». Вероятность того, что что-либо важное ускользнет от их внимания, ничтожно мала. Так что, любители новой информации, вы уже поняли, куда должна лежать ваша дорога при выходе в Internet? Кстати, на этом же сайте присутствует неплохая подборка фанатских карт. Откуда? Да просто, как только ведущие этого новостного сайта видят, что где-то в Сети появилась новая симпатичная мапа (ну чем не новость?), так тут же выкладывают ее у себя. Чтобы посетителям лишний раз не пришлось лазить с ссылки на ссылку.

www.stealth.com.ru:8101/df

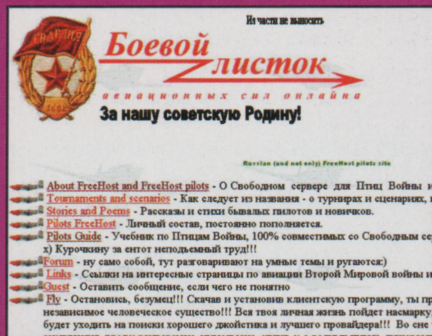
Про этот сайт и говорить особо не нужно. Это один из немногих отечественных серверов для игры в Delta Force. Ведь ни для кого не секрет, что большинство серверов расположено в забугорье, а связь с этими регионами у большинства отечественных игроков оставляет желать лучшего. На нашем же серваке все российские геймеры поставлены в одинаковые условия. Так что если вы фанат игры по Сети, то вам прямиком по означенной ссылке. Только не забудьте перед тем, как играть, ознакомиться с инструкцией и тонкостями настройки игры.

www.sniper-shot.net



сайте, вы не найдете, зато сможете детально разобраться в настройках игры. Подробные инструкции представлены на ссылке в изобилии. Причем присутствуют как русскоязычные тексты, так и иностранные руководства. Все, кто хочет настроить свой сим лучше, чем это сделали в техотделе «мелкомягких», милости просим на означенный урл.

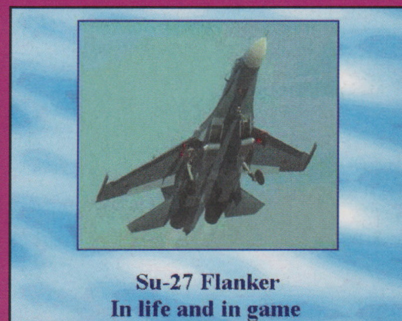
www.freefly.newmail.ru



Авиационные силы онлайна. «Боевые птички» всегда готовы к вылету. Окунитесь в романтический мир Internet-пилотов. Тем более, что многие из них и в жизни — настоящие летчики.

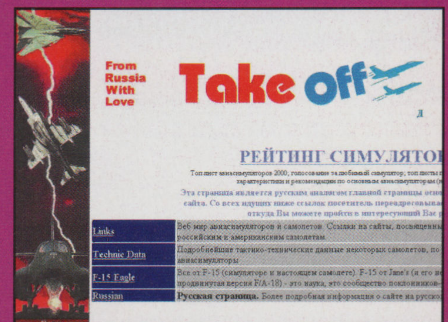
Сайт целиком и полностью посвящен игре WarBirds — онлайновому боевому летному симулятору. Сайт оформлен не совсем стандартно — эдакий маленький мир фанатов, которые не играют, а живут в «Боевых птичках». Тут все как на настоящей военной летной базе. И только раздел инструкций по установке наводит на мысль, что урл посвящен все-таки игре, а не настоящим боевым действиям. Обязательно посетите — не пожалеете.

www.aviation.orc.ru



Мощная ссылка, повествующая об игре Su-27 Flanker. Помимо детальных рекомендаций по геймплею, на сайте представлена большая подборка статей о реальном самолете. Неплохой фотоальбом и техническая информация о «Сушке». Как, вы еще не научились делать «кобру»? Тогда мигом отправляйтесь на страничку «виртуального учебника», где вас в два счета научат выполнять этот сложный трюк если не на настоящем истребителе, то уж на игровом точно.

aviasimulator.boom.ru

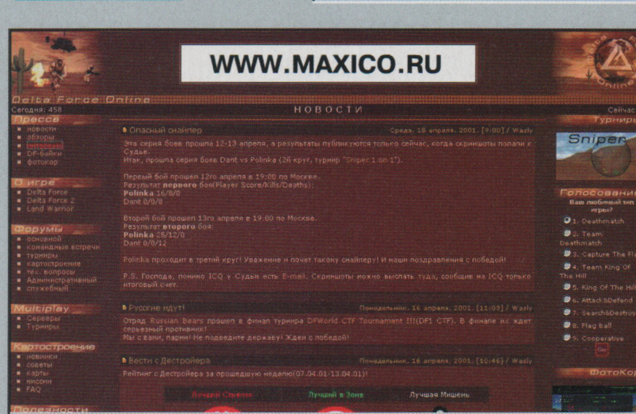


Неплохая страничка, содержащая в своих недрах Top самых различных летных симуляторов — как гражданских авиалиний, так и военных эскадрилий. Если вы еще не до конца определились, в каком виде летного искусства собираетесь совершенствоваться, то не примените обратиться к разделу линков, пробежавшись по которым, получите исчерпывающую информацию — что, как и где происходит в мире воздушного онлайна.

С клана — по линку

Уж коль скоро наш сегодняшний разговор в «Стенке» большей своей частью посвящен игре Tribes 2, то мы просто не могли обойти вниманием сетевые ресурсы, так или иначе связанные с «Кланами». Поскольку вторая часть вышла совсем недавно, то фанаты еще не успели, что называется, развернуться, поэтому и фанатских сайтов, посвященных Tribes 2, не так уж много. Зато первая часть представлена в Internet весьма обширно. Так давайте углубимся, так сказать, в историю, и пробежимся по наиболее интересным ссылкам, посвященным игре, с которой все началось.

www.deltaforce.ru



Один из самых мощных (если, не самый мощный) отечественных порталов по Delta Force. Обязательно к посещению всем фанатам. Остальным рекомендуется в просветительских целях. Тут есть практически все.

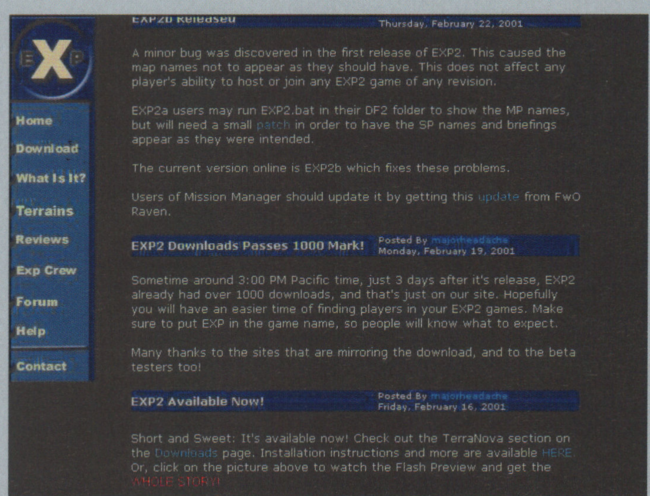
www.tribescenter.com/

Пожалуй, самый мощный ресурс, посвященный всем проявлениям мира Tribes. Помимо постоянно обновляемых новостей (кроме субботы/воскресенья) на сайте присутствует уникальный раздел download, где даже самый взыскательный фанат найдет, чем себя потешить. Модификации, карты, файлы настроек... Все это есть здесь. Но самое интересное в другом — на tribescenter уже открылся download-раздел по второй части игры. И он не пустует. Все, кто испытывает трудности с игрой, могут скачать официальный патч, прочим же предлагается обзавестись первой модификацией под Tribes 2. Да, да, вы не ослышались. Первый мод уже появился в Сети. Называется он Predator, и изменения, вносимые им в геймплей, весьма существенны. В игру внедряется специальный новый предмет — защитный костюм, который делает своего обладателя похожим на хищника из одноименного movie. Соответственно, такой игрок ввиду своей невидимости получает определенные преимущества перед оппонентами. Заполучить такой костюм можно только изничтожив его обладателя. Так что схватка за «шкурку» разворачивается нешуточная. Каждый так и норовит напялить защитный балдахин и отправиться зарабатывать фраги. Тем же, кто утомился от постоянного выигрыша соперников, предлагается неплохая подборка тактических записей, призванных улучшить качество вашей игры, — так сказать, наглядные пособия, как правильно играть в Tribes 2. Весьма поучительно, следует заметить. Есть на сайте и раздел, посвященный оружию, снаряжению, технике мира Tribes. Если вы еще не до конца разобрались с тонкостями пилотирования ховербайков в Tribes 2, то не помешает ознакомиться с соответствующим материалом. Поражает обилие скриншотов и wallpaper'ов. Желаете украсить свой десктоп картинкой из игры — нет проблем. Тут есть как фирменные (официальные) обои, так и фанатские работы. Если хорошенько покопаться в недрах сайта, то наиболее дотошные пользователи смогут обнаружить некоторое количество интервью, взятых у разработчиков. Причем некоторые из них (интервью) малоизвестны и присутствуют только на tribescenter'е. Так что при изучении ресурса не стоит ограничиваться лишь поверхностным осмотром. Копните поглубже — там много чего интересного припрятано.

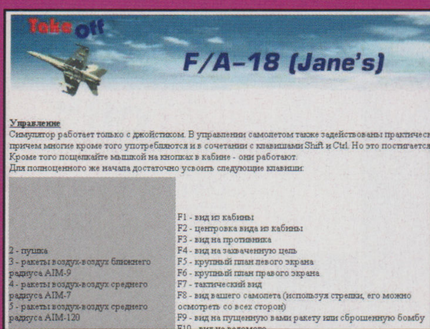
www.tribes-ai.com/

Англоязычный сайт с прекрасной подборкой новостей и прочей информацией, посвященной «Кла-

terranova-exp.com

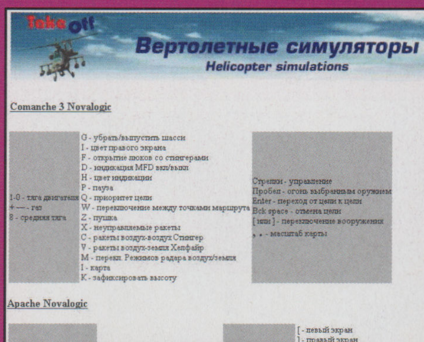


avsim.narod.ru/f18.html



Управление самолетами даже в симуляторах — дело непростое. Стоит детально изучить инструкцию, чтобы не сесть в лужу...

Вы только начали осваивать симулятор F/A-18 (Jane's) и никак не можете взлететь с авианосца? Что ж, ваша проблема понятна создателям означенного сайта. На ссылке подробно расписаны все управляющие кнопки и (это самое важное!) основные комбинации/последовательности, позволяющие выполнять основные маневры в воздухе. Поблуждав немного по недрам обозреваемого сайта, вы найдете рекомендации по управлению в других авиасимах.



...С вертолетами даже сложнее. Кнопочек управления у них поболе будет. Изучайте документацию, прежде чем отправиться на настоящий боевой вылет.

А набрав в командной строке вашего браузера avsim.narod.ru/heli.html, попадете на страничку, полностью посвященную описанию управления в различных вертолетных симуляторах. Тем, кому не терпится создать свою собственную миссию, не помешает взять несколько уроков по созданию персональных боевых миссий для симуляторов F/A-18 Jane's и F-15 Jane's (avsim.narod.ru/buildmission.html).

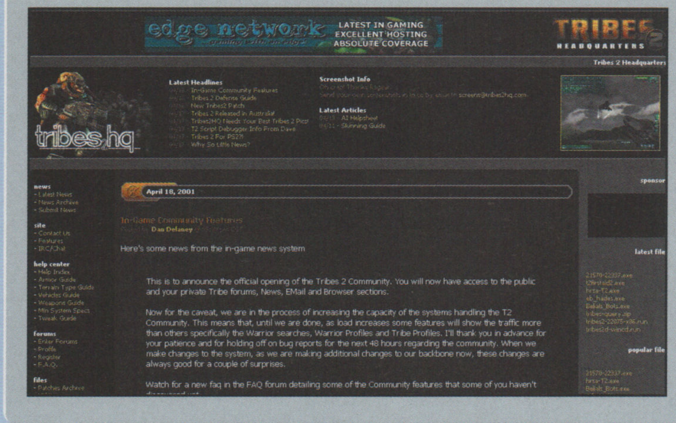
www.copperbeard.narod.ru

Еще одна мощная страничка в поддержку фанатам Microsoft Flight Simulator 98/2000. Чего тут только нет. Помимо огромной коллекции самолетов, аэродромов и приборных панелей на сайте собрано большое количество различных полезных утилит для создания собственных «произведений искусства».





www.tribes2hq.com



нам». Но не это главное. Основной отличительной особенностью tribes-ai является то, что под его теплым крылышком приютилось множество чатов, в каждом из которых происходит постоянное обсуждение тем, так или иначе связанных с игрой. Представляете, сколько народу в мире интересуется Tribes? Не много, а очень много. И многие из них собрались на данном портале. Так что если есть какие-то вопросы и вы хоть немного знаете английский, то вам прямая дорога на данный сайт.

www.tribes2review.com/
Ресурс, посвященный самым различным сторонам мира Tribes. Тут есть и обзоры, и новости, и обширный раздел download. Вот только все, что можно найти на этом линке, есть и на tribescenter. С другой стороны, зайдя на tribes2review, вы не утонете сразу в море свалившейся вам на голову информации. Так что на данную ссылку следует в первую очередь заглянуть новичкам — тем, кто только собирается разобраться во вселенной игры. Тут все доходчиво рассказано, а серф по русурсу столь прост, что будет понятен даже человеку, никогда раньше не имевшему дел с Internet.

www.gamelists.net/cgi-bin/GLists.cgi?A=SL&lID=21
По данному адресу вы найдете Top100-подборку лучших сайтов, посвященных Tribes. Стоит периодически заглядывать по данному линку, чтобы посмотреть какой из сайтов выбился в лидеры и, возможно, переписать название странички, которая грузится при старте Explorer.

www.tribes2hq.com/
Основной конкурент tribescenter'а. Тут действительно есть все. Если в плане новостей и описаний данный ресурс в чем-то и уступает «трайбсцентру», то вот во содержанию download-раздела готов дать «центру» сто очков вперед. Великое множество файлов, каждый из которых представляет собой немалый интерес для поклонников серии «Кланов». Один только Belial's CTF Bots for Tribes 2 чего стоит. Настоящие боты для CTF-режима игры. «Болванчики» еще только-только появились и тут же были выложены на линке. Оперативность — она дорогого стоит. Еще одна отличительная особенность сайта — наличие мощного раздела, посвященного различным проблемам, которые могут возникнуть в процессе запуска игры или непосредственно в момент геймплея. Подробные инструкции по решению самых различных неприятных ситуаций удобно примостились в одной из поддиректорий обозреваемого ресурса.

www.tribesarena.homestead.com/
Довольно неплохой ресурс. Примечателен в первую очередь разделом «шкурок» для Tribes, которых на других сайтах днем с огнем не сыщешь. Пожалуй, самый яркий скин, представленный на ресурсе, — товарищ Лара Крофт. Эй, где вы там, поклонники копательницы могил? Можете не зацикливаться на любимом сериале. Обратите свое внимание и на Tribes. Модель же воина в одних трусах самым лучшим образом подходит для запугивания врагов. Если же врагов у вас нет, то попробуйте установить «шкурку на оружие» — зубатый рокетлаунчер. Смотрится предельно радикально. MG

www.tribescenter.com



«Дельта-центр» — эпицентр сплетения порталов, так или иначе связанных с миром Delta Force. Заглядывать сюда необходимо как минимум раз в день. Свежие новости, новые подборки карт, скины… Все это есть здесь. Лучший кандидат на страничку для загрузки при старте браузера.

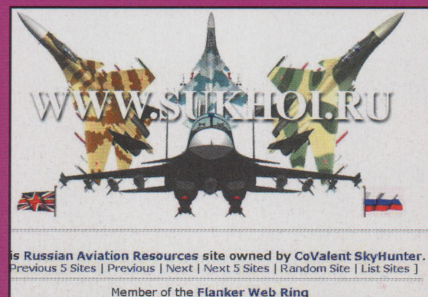


Ну а обширный раздел новостей поможет вам сориентироваться в потоке информации с симфронтов. Но самое интересное проживает по ссылочке copperbeard.narod.ru/madeby.htm. Тут уютно примостилась анимированная модель... пепелаца из фильма «Кин-дза-дза». Поговаривают, аппарат имеет весьма реалистичную физику поведения. Кстати, тут же можно скачать летающий остров «Лапута» (помните Свифта?).
Качайте и устраивайте дозаправку пепелаца прямо на летающем аэродроме.

www.netsl.ru/~yurap

Довольно обширный сайт, созданный профессиональным пилотом, освоившим большое количество летных симуляторов. Новичкам здесь делать нечего: все советы узко специализированы и годятся только для оттачивания умения. На у если вы общаетесь с симуляторами не первый день и не получается какой-то трюк, то вам именно сюда. Помимо дельных советов на сайте присутствуют описания нескольких багов в различных симах. Можно пользоваться.

www.sukhoi.ru/main.htm



Сайт поклонников ОКБ Сухого. Все, кто хочет узнать побольше о реальных самолетах, просто обязаны посетить данный сайт. Помимо технической информации на ссылке можно найти большое количество программ, жизненно необходимых для любого симуляторщика.

avia.da.ru

Ну и в заключение получите мощную ссылку на ресурс, создатель которого занимается систематизацией всех авиасайтов Рунета. Отсюда можно найти ссылки как на подавляющее большинство уже описанных сайтов, так и на неупомянутые урлы. Не утоните в обилии ссылок и ссылочек: ведь далеко не все представленные урлы представляют интерес, а понять сразу куда пойти стоит, а куда нет — довольно сложно. MG



@ *Пламенное племя*

Tribes 2

Великие кланы онлайна

Салават Абдулаев

Появление второй части Tribes ждали давно. За то время, как Sierra откладывала дату релиза все дальше и дальше, рядовые геймеры и игровые журналисты успели перемыть игре немало косточек. Но все равно до момента выхода об игре не было известно ничего, кроме слухов. И вот «Кланы 2» появились, и народ тут же кинулся оценивать мультиплеерные возможности игры. Что там такого приготовили ребята из Sierra, чего мы не видели до этого в родоначальнике серии?

Как выяснилось непосредственно на поле боя, ничего «такого» нам и не подали. Блюдо вышло до предела аскетичным — ни прослоечки жира. Это не удивило лишь настоящих фанатов. Тех, кто знал, что оригинальные Tribes самодостаточны, что изменить что-то в корне — значит создать совершенно другую игру. А вот этого-то никто изначально делать не собирался. Готовился сиквел — не более того. Так что пускай брызжущие слюной недовольные побудут некоторое время в сладких снах своего возмущения, а мы оценивающим взглядом осмотрим то, что изменилось во второй части по сравнению с первой. В чем стоит подправить (упаси вас боже менять что-то кардинально) тактику, о каком новом оружии следует узнать побольше.



Но начнем мы наше знакомство с миром Tribes 2 вовсе не с тонкостей и нюансов, а с погружения в игровую вселенную. Ведь целью нашего рассказа является не только ознакомление вас с новшествами сиквела, но и привлечение к игре новых, так сказать, сил. Так что, товарищи «новички», внимайте внимательнее.



Битва двух «Скаутов» — зрелище не для слабонервных. Предугадать, кто выйдет победителем, заранее невозможно. Ну а пока они сражаются, можно под шумок свиснуть вражеский флаг.

Итак, Tribes 2 — это командная игра. Командная в лучшем смысле этого слова. Если вы играли в Team Fortress, то вы уже можете приблизительно представить себе, что ждет вас на просторах «Кланов». Две группировки борются за господство над некой территорией, условно именуемой уровнем. На этом сходство заканчивается. Начинаются различия. И первое из существенных отличий Tribes 2 от TF — это карты.

Тяжелые замкнутые пространства Fortress уступили в Tribes 2 место просторным открытым ландшафтам. Это не сотни метров — речь о километрах. И даже десятках километров. В свое время на PC была очень популярна отечественная игра ZAR. И вовсе не потому, что отличалась она каким-то особенно интересным геймплеем или еще чем-то. Дело в том, что там действие проистекало на открытой местности. Других же игр, способных предложить подобное, попросту не было. И народ тянулся к «Зару». Видимо, те же индивиды, едва появилась Tribes, стремительно перекинулись на эту игру. Замкнутые помещения присутствуют, но лишь в качестве дополнений — бункеров, зданий базы и тому подобного. Больше всего действие напоминает геймплей Delta Force. Только там простора все-таки поменьше.







Простор карт — это одно. Предназначение — совсем другое. Все карты в Tribes 2 специализированы, заточены под какую-то конкретную задачу. Самой простой картой является поле (холмистое/гористое/заболоченное — не суть важно), где на некотором отдалении друг от друга разместились две вражеские базы. Одна ваша, другая — оппонентов. На каждой базе есть флаг, который необходимо сопроводить на свою базу. Типичный CTF, скажете вы. Именно, ответствуем мы. Именно он. Такие карты бывают самых различных размеров — от простеньких для игры вшестером-ввосьмером до огромных ландшафтов, на которых можно биться командой в три-четыре десятка бойцов. Но CTF-картами дело не ограничивается. В Tribes 2 есть и уникальные карты, победа на которых обеспечивается выполнением какого-то не менее уникального задания. Нетрудно провести аналогию с Assault-картами Unreal Tournament. Да, очень похоже. Как по сути, так и по исполнению. В «Кланах» тоже обычно одна команда защищает какой-либо объект, а другая за определенный промежуток времени тщится его захватить. Вот только есть еще вариант, когда объект изначально никому не принадлежит и две команды стартуют на уровне на равном расстоянии от объекта. Масло в огонь это подливает неслабо. Как только разработчики «Анрыла» до такого простого решения не додумались?

И на «сладкое» разработчики приготовили обилие самого разнообразного снаряжения, чем никогда не могли похвастаться тот же UT или Quake. Ну что такое два-три вида брони, десяток видов оружия и... все. Tribes предлагает вашему вниманию такое (!), что остаться равнодушным нет ровным счетом никакой возможности. Внимательно изучайте материал, и вы все поймете. Тут, кстати, наблюдается еще одно кардинальное отличие от TF. Если в «Фортрессе» каждый персонаж узкоспециализирован — шпион может быть только шпионом, а ганер только ганером, то в Tribes 2 все обстоит несколько иначе. Каждый боец может



«Флаг» захвачен. Теперь вся команда должна прикрывать отважного «рейнджера», чтобы тот имел возможность в спокойной обстановке добраться до базы. А пули-то уже свистят. Враг ни в какую не хочет соглашаться отдавать победу без крови. Без своей крови…

экипировать себя сам, как ему заблагорассудится. Хотите, нацепляйте на себя мощную броню и становитесь эдаким подобием миниатюрного танка. Можете экипироваться лайтармором и стремительно прорываться в тыл врага. Или садитесь в бронированный танк и отправляйтесь на штурм вражеской базы. Понятно, что подобный расклад позволяет существенно расширить тактические возможности на поле боя. Скажем, атакующая команда вольна всех своих членов замуровать в тяжелую броню и устроить продолжительную осаду вражеского форпоста, а может прийти налегке и шустро похитить флаг оппонентов. Но все-таки победа остается за балансом. Когда «тяжелые» отвлекают огонь вражеских турелей на себя, «легкие» прокрадываются на территорию базы и похищают флаг.

Заметили, что мы сказали про технику? Да-да и еще раз да. Их есть у Tribes 2 (впрочем, в Tribes «вахиклы» тоже были). Можно усесться в легкое кресло скаута и стремительно отправиться на блокпост оппонентов. А можно загрузиться дружной гурьбой



в Assault Tank и попросту сметать противника на своем пути ударным огнем. Но и про технику мы поговорим отдельно (читай ниже). Сейчас же хотелось бы заострить ваше внимание на одном очень важном обстоятельстве. Tribes 2 — это не только экшн. Это еще и стратегия. Ну, CTF, скажете вы, в своем роде тоже стратегия. Командная игра, мол, подразумевает. Не спорим. Только вот в Tribes 2 разработчики пошли дальше. Один из членов команды по своему усмотрению может превратиться из простого бойца на поле боя в настоящего (именно настоящего, как это бывает, например, в C&C) стратега. Достаточно встать за дисплей тактики, и вы превратитесь в «карликового Кутузова». Доморощенный «Наполеон» должен руководить своей командой, превращая всеобщую суматоху в направленное на победу слаженное движение. Перед командующим разворачивается карта боевых действий (2D-вариант), и он волен отдавать любые приказания (посредством меню) своим подчиненным. Все команды появятся на личных мониторах бойцов. Поверьте, лучше потерять одного бойца и приобрести одного командующего... Оно того стоит. Слаженными действиями значительно проще добиться победы, чем когда каждый играет сам за себя.

Ну а теперь давайте обратимся непосредственно к боевым единицам, «бижутерии», транспорту и прочей атрибутике мира Tribes 2.

Броня (Armor Classes)

В игре предусмотрено три вида брони. Не много, скажете вы и будете не правы. Больше и не надо. Сами подумайте, все остальное, что можно придумать, было бы лишь разновидностями существующих



классов защиты. А уж сколько было бы путаницы, ведь прочих прибамбасов во вселенной Tribes 2 существенно больше чем три.

The Peltast

Она же Light Armor. Самая легкая из всех видов брони. Именно в ней вы появляетесь в мире игры. И следует заметить, что для большинства игровых ситуаций The Peltast будет вполне достаточно. Поскольку вес брони невелик, то The Peltast идеально подходит для быстрых, молниеносных прорывов. Когда нужно в кратчайшие сроки добраться до базы противника, ухватить вражеский флаг и улепетывать что есть мочи. Удары мощного оружия The Peltast, конечно, держит, но полностью не дезактивирует. Так что, попав в зону огня «тяжелой артиллерии», будьте осторожны. Пара гранат способна свести в могилу любого обладателя The Peltast. Ваше преимущество — в скорости. С легкой броней можно бегать, уворачиваясь от летящих снарядов (если, конечно, успеете заметить). Плюс простой прыжок с джетпаком (местная разновидность грави-рюкзака) забрасывает вас в такие заоблачные дали, что никакая граната не долетит. Броня идеальна для уровней, где платформы с флагами расположены в воздухе, либо там, где «знамя» закинуто на вершину какой-либо конструкции. Понятно, что становиться в эшелоне первым во время атаки в The Peltast не стоит. Пробираться к базе противника лучше осторожно, мелкими перебежками. Кстати, только счастливому обладателю легкой брони доступна лазерная винтовка (аналог снайперской, вооружившись которой, можно устроить охоту за одиночными целями противника. Забираетесь повыше и открываете прицельный огонь... Да и для пилотов легкая броня практически незаменима. Ну в чем еще можно с большой скоростью добраться до приютившегося в дюнах «Скаута» и, максимально выжав двигатель, улететь лечиться на базу.



«Биовульф» — мощный наземный танк. В данный момент находится на задании по транспортированию тяжелых десантников в тыл врага. Уничтожить его, конечно, могут, но проще повеситься, чем выкупить трех отважных пехотинцев из недр стального корпуса.







The Hoplite

Практически полный аналог Medium Armor из первой части игры. Будучи чуток потяжелее, чем легкая броня, The Hoplite является универсальной защитой. С одной стороны, легкая, с другой — достаточно мощная, чтобы держать средней силы удар. Подходит как для прорывов, так и для обороны родного «гнездышка». В первом ряду обороны и атакующих вставать в The Hoplite все-таки не следует, а вот второй ряд — самое оно. Когда стройные ряды противников изрядно пообтреплются о танки вашей команды, вы будете готовы нанести окончательный сокрушительный удар. Прыгать с такой броней на джетпаке тоже можно довольно эффективно. Радиус дальности прыжка существенно возрастет, если забраться повыше. Лучше так и поступайте. Из расщелины рядовой обладатель The Hoplite может и не вылететь, а вот планировать с сопки на сопку — всегда пожалуйста. Жаль только, что со средней броней ни в какую не хочет уживаться лазерная винтовка. Она просто недоступна для середнячка. Впрочем, мортиру тоже захватить не удастся — это привилегия танка.

The Myrmidon

Аналог Heavy Armor из первой части игры. Самая мощная «шкурка». Надевший ее уподобляется танку. Резко упавшая скорость передвижения с лихвой компенсируется «неубиваемостью» в горячих точках. Пять-шесть попаданий средней силы — не проблема для «мирмидона». Основные позиции обладателя тяжелой брони — первая линия обороны и первая же линия атаки. Одно неприятно: мобильная группа всегда передвигается по уровню со скоростью самого медленного своего члена. Когда же этот самый член должен еще и все время идти впереди, атака из непредсказуемой для врага превращается в легко просматриваемую с дальней дистанции. Поэтому танки лучше всего подвозить к месту битвы на танках (простите за каламбур). В охрану тяжеловесам всегда лучше выделять одного-двух обладателей легкой брони. Они обеспечат надежную защиту от «мелких неприятностей» в лице снайперов, которые способны за относительно короткий срок извести любой танк. Будьте осторожны, когда противник десантирует возле вашей базы пару-тройку таких симпатяг. Быстро избавиться от них можно только, используя турели, а вражеский главнокомандующий — не дурак, десантировать свои танки поблизости от ваших тяжелых огневых точек.

Оружие (Weapons)

По количеству оружия Tribes 2 ничем не уступает таким играм, как Unreal Tourbament, Quake 3: Arena, Counter-Strike... Вот только специализация средств убиения, пожалуй, чуть более высока.



Бластер (Blaster)

Типичная «единичка». Основная отличительная особенность — бесконечность боезаряда. Можно палить по врагам не останавливаясь. Жаль только, что атаковать бластером оппонентов с воздуха не получится. Дело в том, что оружие питается от того же «зарядника», что и джетпак. Догадываетесь, чем чреват выстрел из единички на высоте прыжка? Катапультироваться в стан врага и открывать стремительный огонь тоже не получится. Приземлитесь-то вы с пустым зарядником, а на регенерацию энергии нужно время. Идеальный способ использования бластера — ведение огня через лазерный прицел. Почти как снайперы. Скорострельность очень высокая, разброс — практически никакой. А противнику в легкой броне будет достаточно шести-семи выстрелов, чтобы отойти в мир иной. Для «единички» бластер очень хорош.

Чейнган (Chaingun)

Местный аналог «гвоздемета». Очень мощное оружие. Скорострельность очень высокая. Основное предназначение оружия — подавлять огневые точки врага и создавать эти самые огневые точки. Забравшись повыше (на территории здания базы) и экипировавшись тяжелой броней, можно доставить нападающему врагу массу неприятностей. Вот только наиболее эффективен чейнган при использовании командой. Два-три чейна способны вынести любую вражескую базу, скосив врагов на корню. Так что облачайтесь в среднюю броню, хватайте в лапы чейнганы и вперед — на завоевание базы противника.

Диск-лаунчер (Disk Launcher)

Самый натуральный дискомет. Чем-то напоминает оружие из UT. Причем в режиме альтернативной стрельбы. Снаряды, законтактировав с оппонентом или поверхностью планеты, взрываются. Радиус взрыва небольшой, зато ударная волна очень мощная. Если учесть, что диск летит очень быстро, то метко попасть в ворога не так уж сложно. Можно использовать дискомет в качестве снайперской винтовки. Вот только скорость перезарядки довольно маленькая. Есть и еще один нюанс. Если «пуля» дискомета попадет во врага, когда тот находится в состоянии прыжка (джетпаковского, а не простого), то оппонента лишь отбросит, причинив ему совсем незначительный урон. Отсюда вытекает и основное правило защиты от данного вида оружия. Если первый же диск не прикончил вас, прыгайте, прыгайте, прыгайте...

Плазменный автомат (Plasma Gun)

Старший брат бластера. Отличается от последнего мощностью и скорострельностью. Если мощность существенно выше, то вот скорострельность подкачала. С другой стороны, врага, экипированного в легкую броню, можно уложить всего за три-четыре попадания, надо только подобраться поближе. Заряд летит медленно, так что использовать плазму в качестве снайперского оружия малоэффективно. Плазма — оружие штурмовое. Только учтите, что средняя броня снимает 40 процентов номинального повреждения от плазменного выстрела, а тяжелая — все 60. В борьбе с танками и универсалами лучше пользоваться простым бластером или другим видом оружия, но только не плазмой. Очень часто приходится наблюдать на поле боя новичков, скачущих аки козочки вокруг танков, поливая их плазмой, и недоумевающих, с чего это вдруг вражина не откидывает копытца с одного-двух попаданий.





Падение в лаву фатально. Конечно, можно попытаться выбраться, стремительно использовав джетпак, но в подавляющем большинстве случаев это ни к чему хорошему не приводит. Боец еще глубже увязает, а команда теряет еще один ценный фраг. Берегите собственную голову: она залог успеха всей команды.

Лазерная винтовка (Laser Rifle)

Местная разновидность снайперки. Заряд свой питает от аккумуляторов джетпака, так что применять оружие во время полета настоятельно не рекомендуется. С другой стороны, кому придет в голову снайперить в полете?! Идеальный способ применения — бить со снайперской точки. Для этого стоит забраться повыше, лучше всего в хорошо защищенное укрытие, в котором можно спрятаться, если по вам применят тяжелую артиллерию. При стрельбе следует иметь в виду, что поправку на движущиеся цели делать не надо. Точка поражения рассчитывается движком сразу после нажатия на гашетку, а синий лучик дорисовывается уже опосля. Так что наводите прямо в лоб противника и стреляйте. Только не забывайте, что перед тем, как заделаться снайперюгой, стоит сбросить всю «одежду». Снайперская винтовка доступна только «счастливому» обладателю легкой брони.

Гранатомет (Grenade Launcher)

Классический гранатомет. В отличие от аналогов из «Ку» и UT, перезаряжается довольно долго. Умеет «выплевывать» за раз не более одной гранаты. Зато поражающая способность последней очень высока. При удачном попадании можно порвать противника на джибзы. Желательно использовать данное оружие на массовке. Увидели отряд противника да и засадили в него из гранатомета. Мало ребятам не покажется. Еще один фокус орудования данным видом оружия — использовать джетпак. Понятно, что чем выше вы подпрыгнете, тем дальше в итоге полетит граната (по параболе). Смело пользуйтесь этим. Прыгайте и кидайте! Таким макаром можно умудриться закидать базу противника на таком расстоянии, что враги из своего оружия вас попросту не достанут.





Зимние «прерии». Раздолье для снайпера. На белом снегу движущиеся цели видно издалека. Навел прицел, спустил курок. Заработал фраг. Все просто. Одно неприятно: вражеские снайперюги тоже не дремлют...

оставляет дымный зеленый след) и вовремя уходите из эпицентра взрыва или применяйте джетпак — взлетайте.

Об оружии, кажется, все. Старайтесь использовать все виды средств уничтожения с умом. Не зацикливайтесь на каком-то одном оружии, если вы только не прирожденный снайпер. И главное — работайте всегда в команде. Любое тяжелое оружие требует

жия с питанием от аккумулятора (например, плазменного автомата).

«Лечилка» (Repair Pack)

С помощью этого ранца можно восстанавливать поврежденные участки базы, оборудования, построек и... как это ни странно, лечить покалеченных сотоварищей. Единственный минус — малый радиус действия. Для того чтобы реанимировать конструкцию, при-

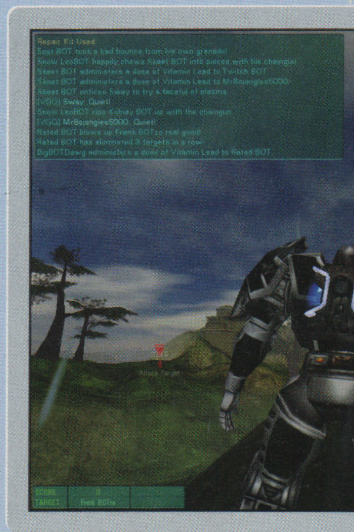


Ракетница (Missile Launcher)

Некое подобие рокетлаунчера из других экшнов, но опять же не в пример медленнее перезаряжается, обладая большей мощностью заряда. Постоянно следите за линией горизонта, и если там появится облачко ракеты — бегите. Увернуться не сложно, если заметили выстрел еще на дальних подступах ракеты к вам. Ну уж если засандалили с близкого расстояния — прыгайте. Это единственный способ спастись. Когда стреляете сами, старайтесь посылать снаряды подряд, желательно по ходу предполагаемого пути бегства жертвы. В этом случае, если не первым, то вторым-третьим зарядом вы супостата накроете. С лаунчером очень хорошо вести оборону своей базы, только не стоит забираться слишком высоко, а то попасть в атакующих будет предельно сложно. Лучше всего затаиться за каким-нибудь углом, а когда противник пробежит мимо, выскочить и пустить ему ракету под хвост.

Мортира (Mortar)

Местная разновидность редимира (из UT). Бьет наповал. Жаль только, нельзя управлять выпущенной ракетой. Если в ближайших 10-15 метрах от эпицентра взрыва находились враги, считайте, их уже нет в живых. Уцелеет разве что какой-нибудь счастливый обладатель тяжелой брони, которого после пребывания в «очаге массового поражения» можно будет добить парой выстрелов из бластера (ему хватит). Вести оборону с использованием мортиры не очень-то эффективно. Враги редко нападают большими стаями, а пытаться накрыть из пушки единичную подвижную цель — занятие неблагодарное. А вот наступательные мероприятия — это то, для чего мортира создана. Есть только одна загвоздка: нести оружие может только танк, а он не шибко-то подвижен. Придется доставлять его к месту ведения огня на каком-либо транспортном средстве. А тут уже вражеские мортирщики могут подсуетиться и сбить «крафт» еще на подлете к точке. Когда стреляют по вам, внимательно следите за траекторией полета (это не сложно — граната





грамотной поддержки легкого вооружения. А легкое, в свою очередь, эффективно только при массовом использовании.

Дополнительная снаряга (Packs)

На самом деле никакое это не дополнительное снаряжение, а самое что ни на есть основное. Дополнительным оно названо только ввиду того, что крепится на броне, которая якобы основная снаряга.

Дополнительный зарядник (Energy Pack)

Дополнительная подпитка для основного аккумулятора. Чем это вам грозит? Да ничем особенным. Всего лишь более длительным полетом на джетпаке да более эффективным использованием ору-

дется подойти на расстояние двух-трех метров, а это не всегда возможно, а если и возможно, то не оправданно в плане риска. Так порой приходится решать — стоит ли «жизнь» конструкции вашей собственной жизни.

Патронташ (Ammo Pack)

Совершенно ничего особенного. Просто вы сможете таскать с собой не в пример больше зарядов для любого вида оружия. Самая смертоносная комбинация: Ammo Pack/чейнган. Ведь именно для этого оружия патронов всегда не хватает. Ну а с патронташем можно, не беспокоясь о числе зарядов, давить на гашетку. Враг не уйдет...

Сенсор-невидимка (Sensor Jammer Pack)

Очень интересная штучка. При ее активации вы становитесь практически невидимым. Можно бегать практически под самым носом у противника, и он вас не заметит. Вот только питается Sensor Jammer Pack от стандартных аккумуляторов, так что долго бегать не получится. Если нужно предпринять марш-бросок до вражеской базы так, чтобы вас не заметили, то можно понадеяться на объем стандартного аккумулятора. Если же предстоит преодолевать большие открытые пространства, простреливаемые снайперами, то лучше озаботиться приобретением Energy Pack —

ХОСТИНГ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ И НАЧИНАЮЩИХ

Создать и разместить свой веб-сайт в сети Интернет совсем не сложно. Размещением и поддержкой виртуальных WWW-серверов мы занимаемся с 1996 г. и с уверенностью можем сказать: собственное представительство в сети сегодня доступно не только профессионалам.

Более 6000 клиентов пользуются нашими услугами, и каждый из них смог найти у нас предложение, которое подходит именно ему.

Сегодня мы предлагаем пять основных контрактов хостинга, которые учитывают весь спектр потребностей клиентов, предусматривая при этом плавный переход "от простого к сложному".

Ваш сайт будет расти вместе с Вами!



ZENON N.S.P.
www.zenon.net

Настоящий www-сервер всего за $6!*

- 10 Mb дискового пространства
- управление сайтом по FTP или через веб-интерфейс
- поддержка первичной и вторичной зон DNS
- CGI-скрипты для создания форумов, гостевых книг и т. д.
- неограниченное количество e-mail адресов

Регистрация доменных имен
только для наших клиентов
домены в зонах .com, .org, .net - $15/год*
домены в зоне .ru - $24/год*
* все налоги включены.

тел.: (095) 956-1380
e-mail: hosting@zenon.net
www.host.ru

невидимость проживет на порядок дольше. По понятным причинам не стоит использовать сенсор вместе с джетпаком и оружием, жрущим энергию основного зарядника. Есть у Sensor Jammer Pack и еще одна интересная особенность: он делает невидимым не только вас, но и ваших компаньонов, которые расположены в непосредственной близости. Как этим можно воспользоваться, догадайтесь сами...

Защитный модуль (Shield Pack)

Как и следует из названия, модуль, создающий дополнительную броню. Питается от аккумулятора брони. Рекомендуется применять в горячке боя, особенно во время атаки вражеской базы. Только не стоит прыгать при помощи джетпака и стрелять из оружия, использующего энергию основного зарядника.

Индивидуальная «невидимка» (Cloaking Pack)

Упрощенный вариант сенсора-невидимки. Действует только на обладателя, а вот напарников прикрывать не способен. Использовать стоит во время прорыва, для захода в тыл вражеской базы.

Транспорт (Vehicles)

Уровни в Tribes 2 порой столь велики, что добираться до вражеской базы на своих двоих становится неразрешимой задачей. Играть просто неинтересно. Для решения подобных проблем в игре предусмотрены разнообразные транспортные средства. На них можно в кратчайшие сроки добраться до блокпоста оппонентов и десантироваться прямо под носом у удивленного неприятеля. Помимо этого, можно с успехом использовать легкие кары для того, чтобы покинуть поле боя с целью подлечиться или пополнить патронташ.

Воздушная техника (Air Vehicles)

Скаут (Scout)

Самый легкий и маневренный транспорт. Рассчитан только на одного бойца, так что для десантирования бригады в тыл врага не подходит. Зато как маневренная боевая единица — идеальное средство. Подходит как для поддержки с воздуха атакующих групп, так и для одиночного прорыва двумя-тремя скаутами. «Птичка» вооружена машинганом, так что подступиться к ней не так-то просто. Даже тяжеловооруженные десантники не смогут ничего противопоставить воину на скауте.



Бомбардировщик (Bomber)

Карета на три персоны. Один это пилот. Второй — бомбардир. Третий — прикрывающий машину из хвостового пулемета. При условии слаженности действий — непотопляемая бригада. Мощная атакующая машина. Но можно использовать бомбардировщик и как охранный кар. Особенно эффективен для защиты родной базы от скаутов противника. Пара бомб — и угроза миновала.

Тяжелый транспортер (Heavy Transport)

Шестиместное судно: пилот, пулеметчик и четверо десантников. Это уже техника для заброса в тыл врага. Скауты не смогут успешно атаковать транспортер, если пулеметчик не будет зевать по сторонам. А четверо десантников — неплохая ударная группа для захвата вражеского флага. Высадить компаньонов, прикрыть огнем их подход к базе, а дальше забрать выживших вместе с флагом. И прямиком домой.



Наземная техника (Land Vehicles)

Гравицикл (Wilcat Grav Cycle)

Наземный аналог скаута. Поскольку перемещение происходит непосредственно по поверхности планеты, то необходимо следить за отсутствием под брюхом мотоцикла мин, на которых можно успешно подорваться, не выполнив ответственного задания. Тактика применения такая же, как и у скаута (вооружение аналогично).

«Биовульф» (Beowulf Assault Tank)

Трехпассажирный транспортер. Вооружен мощной плазменной пушкой. Идеальное средство для забрасывания партии в тыл вражеской базы.

Мобильная база (Jericho Mobile Point Base)

Настоящая мобильная база. Можно развернуть пост в открытом поле и использовать снабженческие емкости семи терминалов. Главное, чтобы враг не догадался, как это вы, будучи у самых стен его базы, исхитряетесь все время подтягивать новые силы. Ему и невдомек, что за ближайшим холмом уютно разместилась ваша Jericho Mobile Point Base.

Вот мы и завершили наш маленький экскурс в мир Tribes 2. Надеюсь, что новички смогут с помощью данного руководства разобраться в основных моментах геймплея. Ну а тонкости... Их не счесть. Им можно посвящать многотомные трактаты. Но теория мелочей пуста без практики. Опыт появляется лишь на поле боя, а не от прочтения (пускай даже и длинных) манускриптов. Мы задали направление, но вам решать, развивать ли свой навык игры. Желаем вам удачи! Надеемся, что мир Tribes будет замечен вами и оценен по достоинству. MG



На днях редакция выяснила прелюбопытнейшую вещь: многие наши читатели, прежде чем стать постоянными, посещают специальное секретное образовательное учреждение, где их учат читать MegaGame. Говорят, с кого за это берут деньги, у некоторых забирают последние портки, а особо неудачливые и вовсе отдают за тайное знание душу. Зато потом, научившись, они с удовольствием потребляют номер за номером.

Это неправильно, решили мы. Какие-то темные личности обучают чтению нашего журнала! Потому было решено разработать Инструкцию по чтению MegaGame за номером два (первая, кто помнит, была года полтора назад). Итак, понеслась.

Первое. Прочтите наш Манифест на первой странице. И пока забудьте.

Второе. Прочтите один-два Мегахита, тройку Превью и немного Обоймы (рекомендую, например, для начала — «Пёрл-Харбор», потом что-нибудь более достойное).

Третье. Прочитайте все остальное, что вам нужно из полезной и ценной информации об играх и игровом железе.

Четвертое. Откладывайте журнал в сторону на неделю-другую. Занимайтесь насущными делами.

Пятое. Теперь вернитесь к журналу и ознакомьтесь с Виртуальными похождениями, Ящиком для Мусора и Играми в жизни. Ложитесь спать.

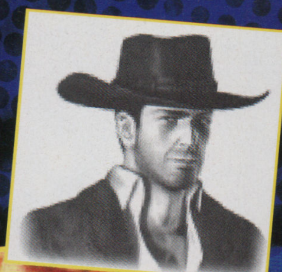
Шестое. Прочтите вступилова ко всем рубрикам, кроме этого и колонки редакции, а потом еще раз Манифест. Проняло? Если нет, вернитесь к первому пункту.

А если да — поздравляем! Вам не нужно отдавать деньги/портки/душу за Великое Знание о MegaGame! В дальнейшем вы совершенно спокойно сможете читать материалы нашего журнала в любом порядке, и это ни в коем случае не помешает восприятию вами Истины.

Всегда ваша
Mega-Редакция

Desperados



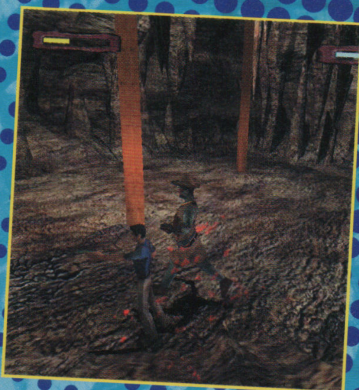




MISSION ~~IM~~POSSIBLE

В этом выпуске:

EvilDead (на CD)



Jagged Alliance 2: Цена Свободы (на CD)





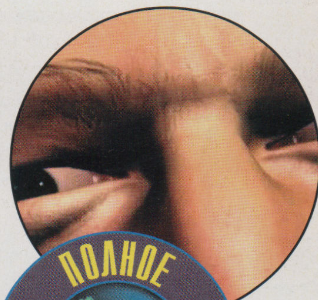
Tropico (на CD)



Дос текилас пор фавор!

Или

Невероятные приключения командос на Диком Западе





Сергей Аверин aka Index

Паспорт

Desperados
Жанр: real-time стратегия
Разработчик: www.spellbound.de
Издатель: www.infogrames.net
URL www.desperados-game.com

Хороший… Плохой…
Главное — у кого ружье!
/цитата из «Армии тьмы»/

Завязка этой удивительной истории такова. Дикий Запад, Нью-Мехико, местечко Эль Пасо. Транспортная компания J. C. Twinning's& B. Smith, ведущая рельсовую дорогу к этим местам, подвергается достаточно регулярным террористическим актам со стороны местных противоправных элементов, именуемых в простонародье гангстерами. Ну ограбление поезда, и все такое. Короче, компания терпит баснословные убытки. Представитель компании по фамилии Смит (заметьте, очень редкое имя…) нанимает профессионала, Джона Купера, чтобы тот справился с напастью любыми доступными средствами в обмен на предлагаемую награду в $15 000. Деньги небольшие, учитывая то, что ради них придется пройти огонь, воду и медные трубы. Вам поручается взять контроль и управление этой командой на себя. Противостоять будут как все бандиты по ту и эту сторону мексиканской границы, так и национальная гвардия США! Неплохо, правда?.. Итак, если вы готовы (удобно устроились в седле, смазали верный кольт «питон» и надвинули сомбреро по самые брови для более грозного вида), то приступим…

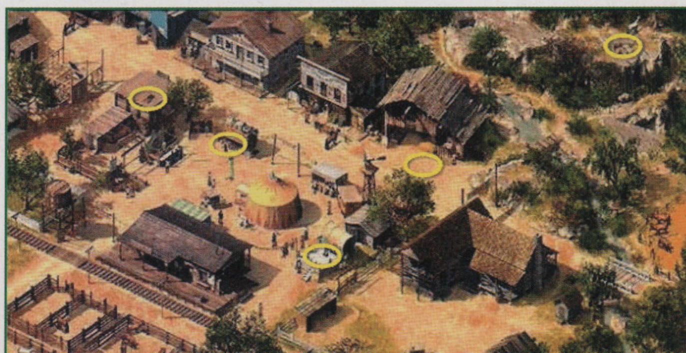
Эпизод 1
Старый друг

Вообще эту миссию можно и нужно считать тренировочной, ибо вся ее сущность состоит в том, чтобы обучить управлению Джоном. Просто следуйте подробным подсказкам и привыкайте к интерфейсу.

Эпизод 2
Усадьба к югу

Здесь вы встретите вашего первого попутчика — черного парня по имени Самуэль Вильямс. На настоящий момент он находится в глубоком нокауте, поэтому через весь уровень его придется нести. Стоит ненадолго «забыть» его (1): пробираться с грузом на плече по неприятельской территории тяжело, да и небезопасно. Пускайте Джона по северной границе между домами (2), затем справа по полю (3) к саду на юге. Расчистив пространство вокруг беседки (4), можно перетаскивать туда Сэма. Напоследок не забудьте снять

• Карта первого эпизода.



ГЕРОИ



Джон — прототип одинокого рейнджера, никогда не задерживается в одном месте надолго. Если нет критической потребности в команде, предпочитает работать в одиночку. Но даже он понимает, что в верном «кольте» всего шесть пуль и без команды ему в Эль Пасо не обойтись...

Спецвозможности:
Может переносить бессознательные тела, будь то члены команды, гражданские лица или враги. В этом режиме он не может бежать и стрелять.
Может взбираться на горы и стены (соответствующие места указаны на карте зелеными стрелочками вверх/вниз).
Может седлать лошадей. Ни один участник команды не должен передвигаться на неоседланной лошади.
Может делать три выстрела единовременно в момент программирования быстрого действия.



Сэм — в недавнем прошлом друг Купера, побывавший с ним в нескольких переделках. Наверное, нет лучшего специалиста по пиротехнике на всей американо-мексиканской границе, чем он. На протяжении игры этот малый будет отвечать за взрывы, разрушения и прочие спецэффекты.

Спецвозможности:
На некоторых уровнях будут попадаться стационарные пулеметы Гатлинга. Сэм может оперировать этой смертоносной машинкой.



Док — несмотря на долгую дружбу, даже сам Купер не знает его настоящего имени. Просто Док МакКой. Единственный из всей команды, кто прошел Граждан-

патруль у ворот (5), учитывая то, что через ограду перепрыгнуть не получится — придется огибать. У стойла (6) Сэм должен прийти в себя. Садитесь на коней и покидайте это не совсем гостеприимное место...

ло виселицы бесшумно выносятся ножом, на выстрелы весь народ, включая вооруженных, вернется к месту казни. Позвольте Доку забрать свои шмотки из конторы шерифа (5) и садитесь на коней.

Карта третьего эпизода.



Карта четвертого эпизода.



Эпизод 3
Дымовые шашки

Тренировочная миссия для Сэма. Индейцы появляются первый и последний раз.

Эпизод 4
Петля на шее

Миссия спасения третьего участника экспедиции, Дока МакКоя. Его собираются повесить за какие-то грехи, а вам позарез нужен лекарь в отряде. Начиная с юго-западной части карты, для начала обезвредьте святошу с помощью «змеиного» мешка и веревки (1). Не волнуйтесь, он не развяжется. Далее продвигайте Джона на северо-запад (2), а Сэма — на восток, к повозке (3). Старайтесь не привлекать излишнего внимания выстрелами, рискуете собрать всю толпу. После взрыва повозки, практически все люди ринутся смотреть на пожар, и Куперу останется только перерезать веревки, связывающие доктора (4). Два охранника, оставленные око-

Эпизод 5
Лачуга Дока МакКоя

Тренировочная миссия для Дока.

Эпизод 6
Игра по крупному

Четвертая героиня, Кейт О'Хара, чрезвычайно азартная девушка.

Карта второго эпизода.



СЕРЖантские советы

Противник не может увидеть участника экспедиции, находящегося в тени до тех пор, пока сам не войдет в тень. Привлечь внимание может только легкая вспышка от выстрела. Перед тем как забежать в дом, на пороге наведите курсор на дверь и подождите несколько секунд. Замочная скважина зеленого цвета покажет, что дом чист, голубого — что в доме находится безобидное гражданское лицо, а красного — соответственно не совсем гражданское, но совсем не безобидное!

Страсть к жульничеству вышла ей боком. Спасательный отряд начинает операцию по освобождению в южной части города. Продвигайте своих парней, всесторонне используя спасительные затененные участки (1). На пункте 2 задержитесь, сортир на пристани может стать хорошим прикрытием для прореживания мест-



Заодно и географию Мексики подучите. Вот вы, например, знаете, где расположено местечко Эль Пасо? Так я тоже не знал! Но потом узнал. И вам советую — обратитесь к товарищу Атласу.



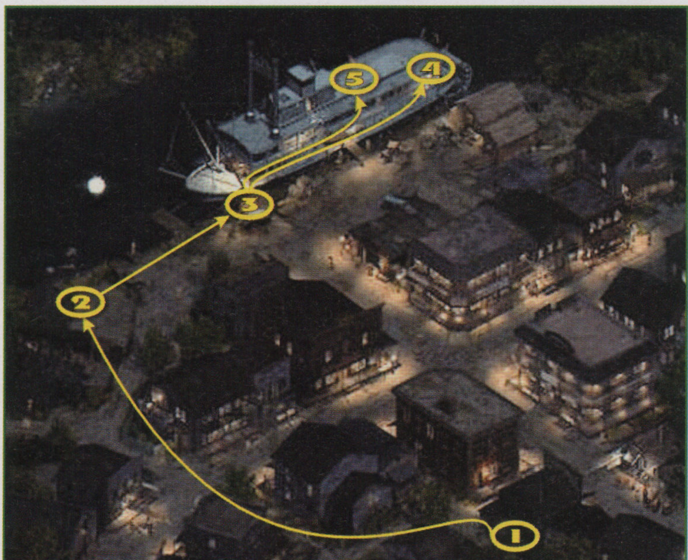
● Эль Дьябло — хмурый дядька, скрывающийся под красной маской. Все солидные воры в законе по ту и эту сторону границы платят ему дань. То есть отстегивают из общака. Санчес и тот отстегивал. За что и поплатился!

ности от бандитских элементов. Далее по аккуратно уложенным доскам (3) пробирайтесь Джоном на борт корабля и принимайте горизонтальное положение. Вслед за ним по той же схеме проводите Дока, которого сразу же отправляйте за контейнеры, с глаз подальше. Джон же тем временем должен совершить марш-бросок на второй этаж и занять диспозицию на корме корабля (4). В худшем случае ему придется пришить ножичком парня, поднявшегося по лестнице. След в след за Купером отправляйте доктора, но не на корму, а сразу в каюту Кейт (5). Туда же должен прибежать Джон. Последним номером программы станет очистка причала. Трос, держащий спасательную шлюпку, может быть обрезан (и в падении посудина ошарашит по меньшей мере троих). Попробуйте в действии газ из аптечки лекаря, короче, пользуйтесь всем, чем можно: путь к отступлению должен быть чистым.

● Карта пятого эпизода.



● Карта шестого эпизода.



Эпизод 7
Оружие женщины

Тренировочная миссия для Кейт.

Эпизод 8
В логове льва

Задание для «Бойцовского клуба»: убивать никого нельзя. Соответственно работайте только Купером и О'Харой (то есть кулачком и каблучком). Не забывайте вязать противников. Предварительную зачистку местности идеально вести из близлежащей к точке высадки хибары (1). Затем обойдите поместье слева, чтобы обезопасить дальнейшее путешествие (2). Возвращайтесь к входной арке, очищайте двор и забирайте Сэмом бочонок пороха, на котором сидит один из охранников (3). Заходить в свежеподорванные ворота (4) не рекомендуется до тех пор, пока внутри не останется в худшем случае два человека (выманивайте оппонентов картами).

КОДЫ

Нажмите **Shift+F11**. В появившейся командной строке пишите:

fidel castro — повторный просмотр диалогов;
medic — просмотр подсказок;
epitaph — просмотр условий для победы;
show me all — включить просмотр структуры уровня;
supersonic — включить просмотр шумовых границ;
zeus — «божественная» помощь (любого врага на любом расстоянии можно поразить молнией);
timeless — остановка времени;
hollow man — невидимость;
powerman — усиление оружия;
jackal — добавляет патронов к снайперской винтовке Дока;
clint — выиграть уровень (вы не получаете подсказку в конце данного уровня);
schneider — жесткий выход из игры.

ГЕРОИ

скую войну, имевшую место быть почти 20 лет назад. Это обстоятельство сделало его практически неисправимым циником. Несмотря на потерянный под Геттисбургом глаз, все еще может прострелить муху за 100 ярдов.

Спецвозможности:
Может подбирать отмычки практически ко всем замкам (при условии, что соответствующий набор медвежатника был найден). Некоторые двери заперты изнутри и могут быть открыты аналогично либо с применением ТНТ.
Может моментально приводить в чувство потерявшего сознание персонажа, независимо от количества звездочек, крутящихся у того над головой.



Кейт — подобно Джону, она беспокойная душа, постоянно кочующая с места на место. На жизнь зарабатывает карточной игрой и всегда желанный гость за столом с зеленым сукном. Несмотря на это, в покер ей иногда не везет, и тогда на помощь приходит то, что некоторые называют... гхм... магией! Иногда это заканчивается плачевно. Как, например, в нашей истории.

Спецвозможности:
Может передвигаться с повышенной осторожностью, что сводит громкость звука шагов на минимум. Фича включается автоматически, как только Кейт оказывается на поверхности с соответствующим покрытием (камень или доски).
Может переодеваться, при наличии соответствующего размера и фасона платья, которое необходимо в данных игровых условиях.



Санчес — хороший знакомый Купера, слово друг в данной ситуации не подходит. Поскольку Санчес — глава одной из крупнейших



ГЕРОИ

бандитских групп, этих ребят можно считать заклятыми врагами. Лучшим названием их взаимоотношений будет, наверное, уважение. Мексиканец смахивает на медведя: такой же огромный, шумный, неуклюжий и нечеловечески сильный. Отсюда его ник Гризли.

Спецвозможности:
Может безболезненно зайти в здание, занятое врагами, если их там не более трех. Причем враги через несколько секунд будут вылетать оттуда в бессознательном состоянии. Отключает также и тех, кто забежит в дом впоследствии.
Может переносить тела, как и Купер. Но в отличие от ковбоя ему под силу переносить сразу два тела одновременно.
Может двигать тяжелые предметы, например валуны.
Может не только пользоваться пулеметом Гатлинга, как Сэм, но и нести его.



Миа — ей всего 18 лет и до недавнего прошлого она жила спокойно в хижине вместе со своим отцом, где-то на границе Мексики и США. До недавнего прошлого хибара принадлежала гильдии проводников «Пони Экспресс», но из-за неспокойной ситуации была заброшена. Несмотря на молодость, она уже зарекомендовала себя опытным и отважным бойцом с сердцем льва. Единственным другом она считает свою дрессированную обезьянку по прозвищу Мистер Леоне, которая в свою очередь подчиняется каждому слову девушки.

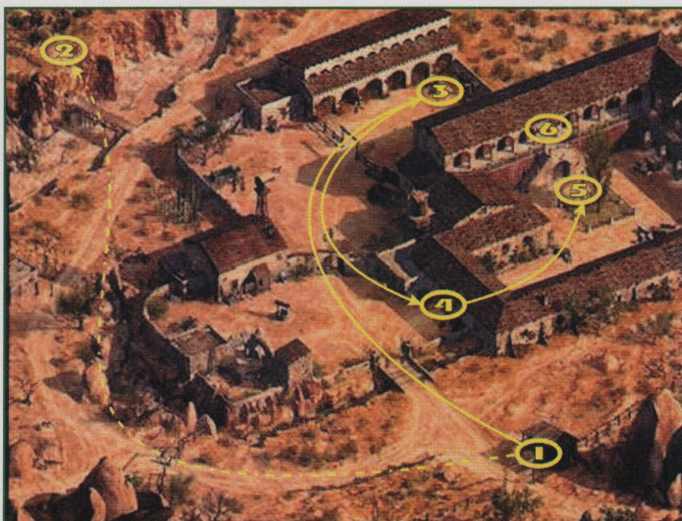
Спецвозможности:
Может прятаться в пустые дождевые бочки (они помечены на карте крестиками, как и другие полезные предметы).



Карта седьмого эпизода.



Карта восьмого эпизода.



Карта девятого эпизода.



Выкуривать маршала из его кабинета придется динамитом. Сэму, занявшему позицию у клумбы (5), прикажите бросить шашку прямо перед дверью. Маршал Джексон с коллегой при виде TNT рванутся на выход (6). Смотрите только, чтобы, с одной стороны, никого из них не разорвало на сотню маленьких медвежат, а с другой — чтобы и захватило обоих врагов. Вяжите Джексона и обыскивайте его офис.

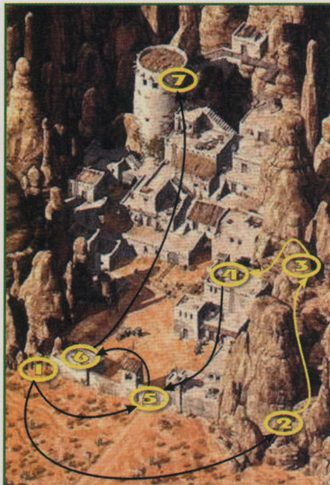
Эпизод 9
Ночной вор

Основной опасностью выступают бандиты, одетые в черные пиджаки с голубыми лацканами (1). Они безумные трусы (при малейшем шорохе бегут стучать, а это провал всей операции), зато абсолютно безобидны в плане противостояния. Главное, успеть ножичек метнуть. Добравшись до загона (2), оставляйте команду в кустах и действуйте одним Купером. Перерезайте ограждение и потихоньку выводите лошадок на площадку (3). Не переживайте за охрану, они ничего не заметят. После чего покоцайте веревки, связывающие заложника у столба (4), нокаутируйте его и тащите к коням. Теперь к месту нового стойла можно аккуратно подтягивать остальных участников отряда.

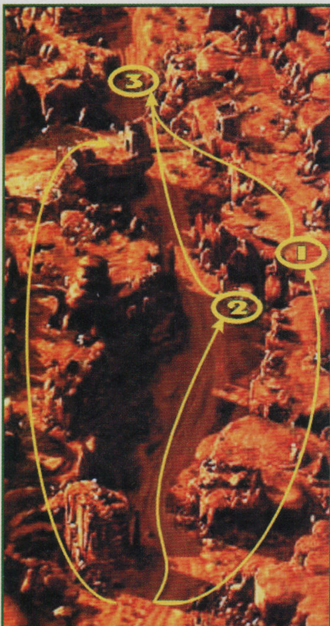
Эпизод 10
Колыбельная для квартета профи

Обходите Джоном (1) зоны видимости охранников на стенах и поднимайте его на скалы (2). Основная опасность — на звуки пальбы сбегается чуть ли не весь гарнизон охранников. Перебейте гринго меткими револьверными выстрелами, пережидая суету за скалой (3). Спускайтесь на крышу (4), а оттуда на землю. Переключайтесь на команду за стеной: Док и Сэм могут перебить многих с земли, находясь за пределами видимости с внешней стороны. Пошлите Купера открывать ворота (5) и перестреляйте охрану крепости с помощью обаятельности Кейт и меткости Джона. В качестве естественного укрытия можно использовать здание в стене слева (6). В конечном итоге вы доберетесь до башни Санчеса (7). Стоп! Спрячьте все трупы, если вы еще этого не сделали, после чего возвращайтесь к башне. Один мачо (наверное, друг и соратник Санчеса по классовой борьбе) выбежит из дверки в надежде порешить всех ваших ребят, это пустяки. Далее Док набором подобранных отмычек открывает замок, Джон или Кейт вбегают внутрь и укладывают

Карта десятого эпизода.



Карта одиннадцатого эпизода.





Глава одной из самых крупных бандитских группировок, Санчес, спит сном младенца и видит красочные сны сомнительного содержания. И даже не ведает, что того и гляди в окно влетит пылающий факел.

Санчеса спать (учтите, что каблучок девушки бьет намного больнее кулака юноши), а Семен его вяжет. В этот момент крепость наполняется людьми, вернувшимися из похода. Подберите все, что можно в каморке (динамит и газовые баллончики), мексиканца оставьте спать и пробивайтесь вниз. Группы врагов уничтожаются свежедобытыми фичами. Снайперские патроны Дока советую приберечь для парня с «гатлингом» и его окружения. Перебив всех, возвращайтесь за мирно спящим злым гением и выносите его из крепости.

Эпизод 11 Засада на змеиной тропе

В общем и целом ничего сложного, за исключением того, что все амиго держатся друг за дружку. И не дай бог один не появится в нужное время в нужном месте: тревога обеспечена. Поэтому действуйте наступательно-возвращательным методом: шлепнули одного, отбегите назад, устройте засаду и пришейте еще пяток. И так далее. Против четверки на востоке (1) воспользуйтесь динамитом, им это понравится. Кроме того, на дне ущелья в вагончике (2) — «гатлинг», идеальное оружие массового поражения (особенно если вам посчастливится добраться до него живым и уложить парнишку, который там сидит). Можете прикольнуться и уложить последнего охранника связанным к заминированной Сэмом каменной гряде (3). Вот его разметает...

Эпизод 12 Побег из Эль Пасо

Изначально вы можете оперировать только Джоном (1). Сначала — соберите команду. Я нашел оптимальной следующую последовательность: Сэм (2), Док (3) и Кейт (4). Только не бегайте по территории все вместе, оставьте товарищей там, где вы их нашли. Завершив оповещение друзей, воспользуйтесь карточной системой «Кейт-Джон» и очистите от врагов юго-восточный край города. У Семы еще более выгодная

Карта двенадцатого эпизода.



СЕРЖантские советы

Трупы и потерявших сознание противников чаще всего стоит припрятать. И оптимальное место для этого — постройки. Заносимые ногами вперед испарятся, связанные не будут привлекать внимание даже тех противников, которые могут забежать в дом. Если же вы не успели или просто решили не связывать пленного, в скором времени он очнется, чтобы опять портить кровь Джону и его команде. Перед тем же как зайти в дом, подержите указатель мышки на двери: анимация покажет есть ли там враги, и если есть, то сколько.

ОРУЖИЕ

ДЖОН



«Кольт» — стандартный шестизарядный револьвер. Учитывая глобальные навыки Купера в стрельбе, считается самым скорострельным из всего представленного оружия.



Кулак — отключает врага без летального исхода. Исключительно малый радиус действия, большинство врагов просто не подпустят к себе вплотную. Время, которое человек будет находиться в отключке определяется количеством звездочек у него над головой. Спустя некоторое время враг очнется (как только пропадут все звездочки) и продолжит охоту за участниками команды, если его до этого момента не связать или убить. Найденного бессознательного товарища враги пинками приводят в чувство, поэтому стоит поторопиться.



Нож — аналогичен кулаку, но уже смертелен. Независимо от крутости врага порез всегда смертелен. Кроме того, ножом можно разрезать все, что режется — веревки, седловые подпруги. А еще нож можно **метнуть.** При попадании летальный исход также обеспечен. Единственный недостаток — малая дальность действия и необходимость поднимать нож (следовательно, вероятность засветиться). Операции с режущим всегда бесшумны.



Часы — отвлекалочка. Встроенный таймер, рассчитанный на 30 секунд с интервалами в 5 секунд. Круг показывает зону слышимости музыки будильника. Любой противник, услышавший музыку, заинтересуется, что же там такое наигрывает.

ОРУЖИЕ

СЭМ



«Винчестер» — достоинств масса; самый многозарядный (на 12 патронов) и самый дальнобойный. Недостаток один — самый шумный. Уступает, пожалуй, только «гатлингу».



Динамит — шашкой можно вынести целое вражеское подразделение. Летит по заданной траектории. Желательно забрасывать сверху, ибо увидевшие его летящим люди запаникуют и, вероятнее всего, убегут. Идеален только, когда бежать им будет уже некуда.



Веревка — чтобы не убивать потерявшего сознание, но в то же время вывести его из игры надолго, для этого его нужно просто связать. И спрятать. Например, в доме. Никто не найдет, даже те, кто туда забежит.



Змея в мешке — змея обязательно укусит двигающегося (на неподвижного она даже не обратит внимания) противника, если мешок помещен вне зоны его видимости. Причем, укусит насмерть. К сожалению, если мешок будет обнаружен, змейку покоцают, и Сэм уже не сможет пользоваться этой фичей на этом уровне. Поосторожней с участниками команды — змеям все равно, кого кусать.



Пороховой бочонок — используется только для выполнения квестов (взорвать ворота или преграду. На уровнях можно найти только несколько подобных бочек. Убедитесь, что порохового ручейка хватит, чтобы отвести Сему на безопасное расстояние. А то и вовсе подожечь фитиль с помощью солнечного зайчика, пущенного Катей. Если бегущий огонек заметят, его постараются всеми доступными средствами потушить.



«Полет шмеля». А как все мирно начиналось... Ехали в поезде охранники. Везли народные накопления. И тут на тебе! Хлоп, шлеп и золотишко уже не едет, а скачет!!! А возле дороги мертвые с косами стоят. И тишина...

позиция. Выстрел слышат масса солдат, а заглянуть за единственную дверь в округе мозгов не хватает ни у кого! Одним словом, верный «винчестер» положит по меньшей мере десяток солдат и бандитов. Напоследок негр вычищает дворик гасиенды с лошадками (5). Теперь Док. Используйте деревянную хибару (6), чтобы скрыться от глаз охранников, патрулирующих церковный двор. Дождитесь поезда и со всей дури чешите к самой крайней восточной улочке. Охрана на перроне вас попросту не заметит, а парень на крыше не успеет среагировать. Напоследок нейтрализуйте ребят, охраняющих коня Купера (7), садитесь на лошадей и выезжайте на дорогу западнее гасиенды.

Эпизод 13 Стены крепости

Теперь надо вызволять Санчеса из-за решетки. Но первым делом следует пробраться в крепость Купером и нейтрализовать трех офицеров: без их поддержки солдаты потеряют координацию. В месте высадки к стене прислонены жердочки (1), которые можно использовать как лестницу. Только предварительно отключите охрану газовой атаки. Сделайте Джоном контрольный выстрел и набежавшую охрану отключите еще разок, и так пока не закончится либо газ (хотя один баллончик оставьте), либо охрана. После этой диверсионной акции можно выносить ворота (2). Заветный бочонок вы найдете рядом с хибарой на юго-востоке (3). На взрыв сбежится уйма солдат, используйте пугало Дока, чтобы отвлечь стрелков и газ, чтобы всех их погрузить в глубокий детский сон (переходящий в смертельный, поскольку ребят все-таки стоит усыпить пулями). От подорванных ворот можете сделать пару выстрелов снайперскими пулями, укладывающих товарищей в максимально недоступных местах. Используйте аптекарское мастерство взломщика, чтобы проникнуть на территорию тюрьмы и открыть решетку Санчеса (4). Учитывайте, что в казармах еще два отряда по четыре солдата в каждом.

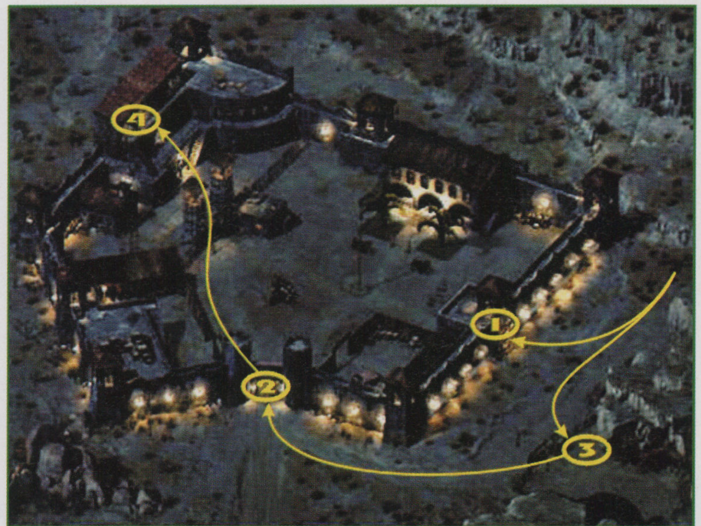
Эпизод 14 Его называют Гризли

Тренировочная миссия для Санчеса.

Эпизод 15 Танцы с дьяволом

Трудность состоит в том, что если информация о нахождении команды Купера поблизости дойдет до Карлоса, миссия проиграна. Отряд

Карта тринадцатого эпизода.



Карта четырнадцатого эпизода.





Карта пятнадцатого эпизода.

СЕРЖантские советы

Знаете ли вы, что:

- в седло можно сесть, прыгнув с балкона второго этажа (при условии, что лошадь стоит прямо под балконом);
- каждый гринго бандитской наклонности имеет свои вкусы и пристрастия. Карты, выпивка, женские ножки... Запоминайте, какие враги что любят — их интересы меняться не будут;
- элитные подразделения Эль Дьябло в черных масках не признают другого оружия, кроме отравленных метательных ножей. Любая рана, нанесенная этим оружием, вне зависимости от степени тяжести смертельна!

расчленен, позиция героев следующая. Сэм находится в самом невыгодном положении (1): при малейшем телодвижении его обнаруживают и поднимают тревогу (5). Поэтому его оставляйте напоследок. Начинайте с дуэта Кейт — Санчес (у них самое тихое огнестрельное оружие) и с Джона (нож в этой миссии будет как нельзя кстати). Сводите эти два очага (2–3) активности в юго-западный угол, где к команде присоединяется Док (4). Семена стерегут два патруля, один из которых ходит по очень короткой дистанции, а второй чуть что бежит к Карлосу. Придется работать нескольким персонажам, причем практически одновременно. Используйте арсенал по максимуму: и камень Санчеса, и газ Дока (на девушек и карты эти охранники, похоже, не клюют...) Учтите, что в двух домах — сосредоточение гринго, вылетающих на первый же выстрел. Бежать за одеждой Кейт (кстати, вам потребуется Док с его набором отмычек) стоит, когда в городе останутся исключительно охранники гасиенды Карлоса (6). Нескольких девушка отвлечет своими развратными танцами. Остальные укладываются спать газовыми баллончиками на воздушных шариках (крыша) и камнями (двор). Не забудьте отрезать уши всем потерявшим сознание. Дверь, ведущую в дом (7), взламывает Док, дальше внутрь пускайте Джона. Перережьте всех, кто находится в офисе, обеспечьте Доку возможность поработать с сейфом и приведите в офис остальных (кроме занятых в стрип-шоу) участников команды.

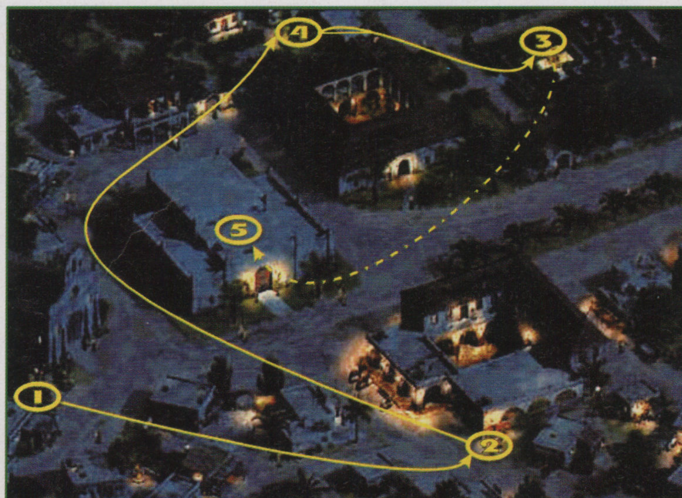
Эпизод 16
Могучий доллар

Та же деревенька, но уже ночью. Миссия по грабежу банка начинается точно так же, как и днем — зачисткой местности. Всесторонне используйте тень, к примеру повозку (1): оттуда сносятся практически все ребята из южной гасиенды. В основном работает Купер и Санчес, их вполне хватает для того, чтобы вынести из строя практически всю охрану. Особо стоит остановиться на ситуации с Кейт — на девочку насели злобные гринго (2) и явно от нее чего-то хотят. Киньте в эту толпу газовый баллончик, после чего оперативно реанимируйте Катю с помощью этого же баллончика. В садик (3) с лабиринтом (и потайным входом в банк соответственно) пробирайтесь через двор, где ваша очаровательная и смертоносная красавица переодевалась в предыдущей миссии (4). Заметьте, что если неприятель забегает в хату с Санчесом внутри через крышу, то выкидывать его, бессознательного, будет все равно через дверь. Катерину в денегохранилище (5) брать не стоит, от нее все равно мало толку. Банковскую охрану легче всего нейтрализует мексиканец, его обрез имеет исключительную убойную силу и расширенный диапазон попаданий. Открывайте решетку докторскими отмычками и забирайте мешки Джоном и Санчесом и ретирируйтесь.

Эпизод 17
До последней пули

Миссия начинается для вашей команды весьма успешно: вы стоите в глобальной по масштабу тени (1). Обезвредьте столько охранников, сколько получится,

Карта шестнадцатого эпизода.



АЛЬМАНАХ

ДОК



Револьвер — рассчитан на шесть зарядов. Удлиненный ствол увеличивает дальность.



Снайперские пули — убивают любого противника практически на любой дистанции. Нерезкое изображение свидетельствует о незаконченном снайперском прицеливании. Окончательный захват цели характеризуется красной обводкой силуэта врага. Критическая нехватка, поэтому не тратьте впустую.



Газовые баллоны — при соприкосновении с твердой поверхностью сосуд разбивается, освобождая газ, усыпляющий все человекообразные организмы в радиусе действия. Идеально применять на скоплении врагов.



Надувной шарик — наполнен гелием. Привязанный к нему газовый баллон летит по ветру. Может быть сбит из любого оружия с падением склянки с газом в район, не достижимый для бросков.



Аптечка — она и в Африке аптечка. Залечивает раны любой степени сложности, зачастую возвращая персонажу все 100% здоровья.



Пугало — плащ, шляпа и кол в земле. Вот и все, что нужно, чтобы сымитировать доктора. Попав в поле зрения противника, возбуждает его живой интерес. Начинается пальба, усиливающаяся по мере осознания врагом «живучести» мишени.

ГЕРОИ

КЕЙТ



«Дерринджер» — мини-пистолет, помещающийся в бюстгальтер. Рассчитан на три патрона. Самое бесшумное огнестрельное оружие в игре.



Карты — увидев лежащую на земле карту, азартный противник обязательно подойдет к ней, а если в поле зрения в этот момент попадется еще одна, то направится и к этой. Такой цепочкой Кейт может завести противника довольно далеко, пока карты не кончатся. Радостно только то, что карты можно поднять. Увидев карту один раз, враг уже не среагирует на нее повторно.



Подвязка — поправляя эту деталь туалета, Кейт привлекает внимание охраны. Если им не хватает женского общества, поле зрения изменит цвет на фиолетовый, и враг замрет на месте, а иногда и направится прямиком к девушке. В этот момент можно отключить или выстрелить в него. Однако, если долго держать «зацепленного» неприятеля в таком состоянии, фиолетовый сменится на красный, а тут уж нужно драпать. Не до любви. Таким образом можно зацепить и двоих охранников одновременно.

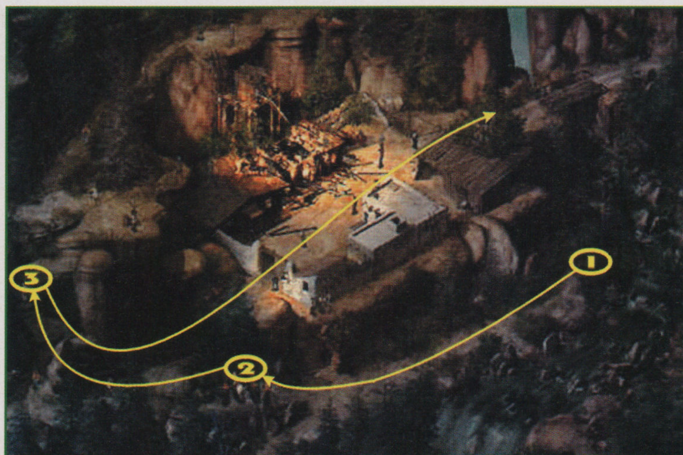


Зеркальце — направив лучик в глаза врага, вы на время его ослепляете: поле зрения сокращается до минимума. Если долго светить в глаза, кекс может поднять тревогу. Кроме того, солнечным ящиком поджигается пороховая дорожка, ведущая к бочке ТНТ.



Сапожок — аналог кулака Купера, только намного мощнее: ну вы представьте — сапогом и прямо в пах!

Карта семнадцатого эпизода.



используя именно это темное пятно: дальше таких мест будет меньше(2–3). Гангстеры почему-то обожают использовать для перемещения лошадей (вне зависимости от того, сколь малое расстояние им необходимо покрыть) — это повод воспользоваться змеиным мешком! Один из парней на западном плато (3) фанатеет от карточных игр и при этом считает себя большим боссом, поэтому довольно легко засылает на смерть (то есть на нож Купера) всех окружающих людей. Используйте это дуэтом с Кейт, распишите пульку. Нейтрализация остальных охранников не должна доставить вам особых хлопот.

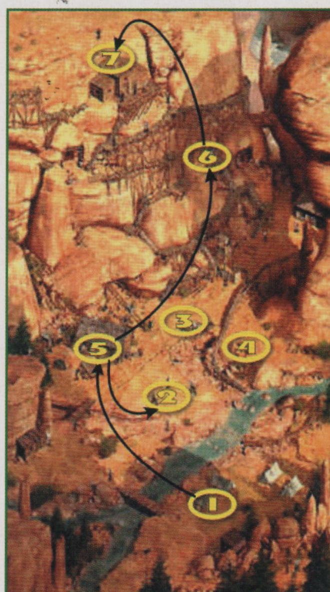
Эпизод 18 Великолепная шестерка

Первая мысль: ЗАСАДА!!! Быстро используйте программирование быстрого действия, чтобы снять ребят, находящихся прямо у вас перед носом (1) — гринго на вас долго смотреть не будут. После чего выбирайте всех мужчин вашего отряда, активируйте действие и, перебив большую часть, забегайте в здание вокзала. Как зачищать поселки, вас уже учить не нужно. Единственное, чего стоит опасаться, так это пулеметов Гатлинга. Захватив первый (2), можно попробовать с его помощью выручить гражданское лицо (3), танцующее под пули гангстеров. А после этого захватить и вторую машинку массового поражения (4).

Эпизод 19 Кровавые деньги

Пользуйтесь тем, что противники находятся довольно далеко друг от друга — это приглушает выстрелы и не позволяет всей братии собраться воедино в мгновение ока. Кстати, в палатки тоже можно забираться. Оставьте Сэма отдыхать и продвигайтесь тандемом Джон — Санчес. Первой линией обороны станет палаточный лагерь (1). Добравшись до него, пробегитесь по палаткам, вынося резидентов. После чего обезвредьте максимум противников на другом берегу реки (здесь уже пригодится Сэм со своим дальнобойным винчестером).
Не бойтесь поднимать шум, хотя динамитом пользоваться не советую (услышат наверху — провал операции). Вообще ваша цель — пулеметы Гатлинга посередине равнины (2). Они оказывают неоценимую помощь в нейтрализации двух укрепленных засад (3–4). Захватить пулеметы несложно. Подведите Сэма максимально близко к «гатлингу» (но так, чтобы его не заметили) и стрельните Джоном в районе западной хижины (5). Враги отвлекутся и это позволит Семену добраться до вожделенной минипушки. Дальнейшее прохождение не должно причинить особенных проблем (кстати, на скале вы найдете еще один «гатлинг» (6), которым и выносятся все остальные враги). На самую верхотуру забирается только Джон. Его нужно переместить на крышу хижины (7), чтобы он смог стать свидетелем разговора Карлоса с людьми Эль Дьябло.

Карта девятнадцатого эпизода.



Эпизод 20 Маленькая китаяночка

Тренировочная миссия для Миа.

Эпизод 21 Между двух огней

Драться придется сразу с двумя противоборствующими сторонами:

Карта восемнадцатого эпизода.



и с бандитами, и с национальной гвардией (1). С одной стороны, звучит устрашающе. Но с другой — оцените плюсы! Во-первых, на вас могут вообще не обратить внимание в общей суете. Во-вторых, никто не будет слышать ваших выстрелов. Одним словом — стреляй не хочу! Поаккуратней с артиллерией (2): вопреки всем устоявшимся правилам здесь ядра попадают в одну воронку. И снова, и снова. Воспользуйтесь этим. Втравливайте конкурирующие партии в перестрелку по мере своих сил (если путь противника к вам проходит через простреливаемую врагом территорию, он автоматически ввязывается в драку, напрочь забывая о том, кто всадил в него заряд свинца минутой раньше). Вообще-то команде надо на юг, но сначала стоит расчистить станцию от гвардейцев: непреложным условием отправки поезда выступает полный контроль над вокзалом гангстерской братии. Небольшие проблемы могут возникнуть с мостиком — он серьезно охраняется людьми маршала (3). Действуйте так: кидайте солдатам под ноги динамитную шашку. По определению должна начаться паника, и солдаты убегут, оставив капитана в одиночестве. В этот момент любой ценой выведите офицера из строя: вернувшиеся солдаты, не найдя доблестного командира, относительно свободно дадут себя расстрелять. Еще одну шашку следует кинуть за здание станции, где расположились основные силы гвардии, удерживающие вокзал (4). Если повезет, одним зарядом положите сразу шестерых. Одного солдата можно оставить, ему все равно крышка — силы уж слишком неравные. Вообще не уничтожайте всех гвардейцев. Поверьте, вам придется не сладко, если бандиты переключатся с ребят в синих униформах на вашу команду. Продирайтесь обратно, на юго-запад, и дислоцируйтесь за амбаром (5). Убедившись в том, что никто за вами не подглядывает, рвите когти в последний вагон.

Эпизод 22 Прорыв в Мертвокаменске

Миссия для спецназа, то есть можно (а может быть, и нужно!) пошуметь, лишь бы продвигаться пошустрее. Отстреливайте сбегающихся на выстрелы врагов из-за углов (1). После того, как немного расчистите территорию высадки, выбирайте Джона и двигайтесь на юго-запад. Там спускайтесь по скале и занимайте диспозицию прямо под разрушенным мостом (2). Враги будут спускаться по одному и довольно легко дадут себя положить (так вы сможете избавиться от доброго десятка супостатов).

Обогнув поезд, наткнетесь на станковый ствол (3). Воспользуйтесь возможностью Санчеса переносить «гатлинг» для подавления масс на севере. Док (4) освобождается мгновенным штурмом

Карта двадцатого эпизода.



Карта двадцать первого эпизода.



Карта двадцать второго эпизода.



ГЕРОИ

САНЧЕС



Обрез — двустволка с обрезанным дулом. Самое мощное оружие в игре, причем достаточно тихое. Дробь поражает целый участок, так что при скоплении врагов может уложить нескольких.



Текила — привлекает внимание алкоголиков. Аналог карточной колоды Кейт.



Сиеста — надвигает сомбреро на глаза и садится в позу лотоса. И ничем не отличается от многих других мексиканских амиго. Ну кто ж спит в такое неспокойное время. Подошедшему его проверить гринго Санчес может засветить промеж глаз тем же обрезом.



Дубинка — на самом деле вовсе не дубинка, приклад обреза. Довольно действенная штучка! Окружившие враги разлетаются, как карточные домики. Идеальна в комбинации с сиестой.



Камень — для начала его нужно подобрать. А затем можно кинуть, аки Док свои склянки. Только поражение «местного значения».

МИА



Дротик — отравленный особым препаратом, он сводит противника с ума: ему начинает казаться, что его друзья стали врагами. Может перебить многих, прежде чем либо его самого укокошат, либо он попросту потеряет сознание.



Свисток — вообще-то существует для привлечения внимания тренированной обезьяны. Но, учитывая, что мы все произошли от них, привлекает внимание и некоторых врагов.

ГЕРОИ



Фейерверк — аналог динамита Сэма, но действует как зеркальце Кейт, ослепляюще. А тут уж можно хоть пулей, хоть ножичком, хоть кулаком.



Арахис — найдя арахис на земле, обезьяна начинает вытанцовывать на нем и вообще ведет себя крайне несолидно. Привлекалочка, аналог текилы Санчеса и карт Кейт.

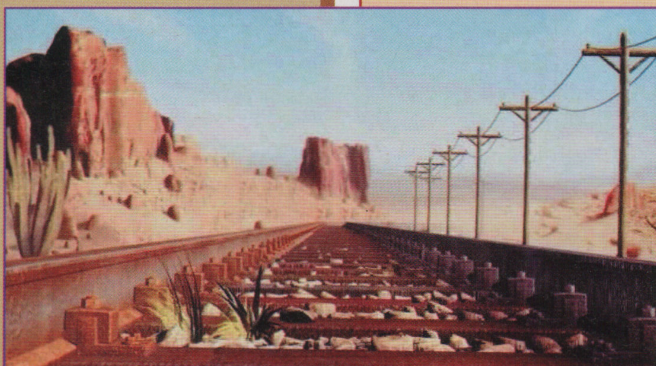


Мистер Леоне — та самая обезьянка. Ее можно направить на какого-нибудь врага, чтобы примат атаковал его. Ущерба большого не принесет, но разгневанный гринго метнется следом. А вы уж проследите, чтобы он напоролся на что-нибудь острое и холодное.

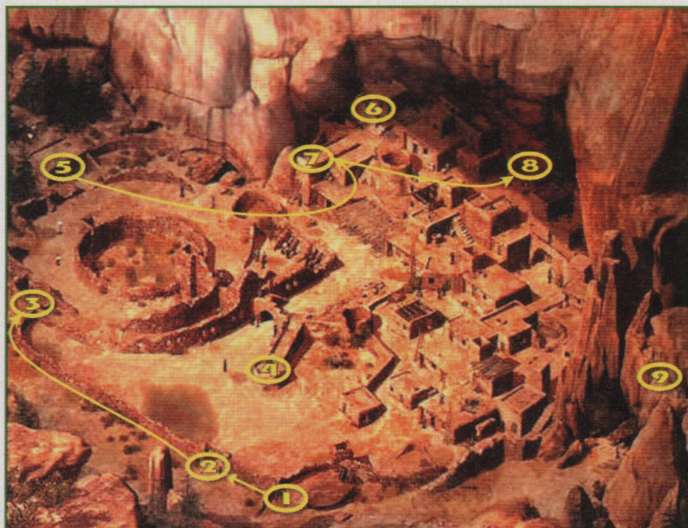


Девушке нравятся легкие деньги за зеленым сукном. Единственное, о чем она постоянно забывает, так это о том, что бесплатный сыр — только при коммунизме!

«Дорога, дорога! Ты знаешь, что много составов пошло под откос. Дорога, дорога! Осталось немного: ведь слышу я вновь стук колес!»



Карта двадцать третьего эпизода.



Джона и Сэма (советую минуты две посмотреть, как его мочат, чтобы ожесточиться сердцем и повысить эффективность). Да, и не используйте «гатлинг» в операции вызволения лекаря — его может зацепить очередью.

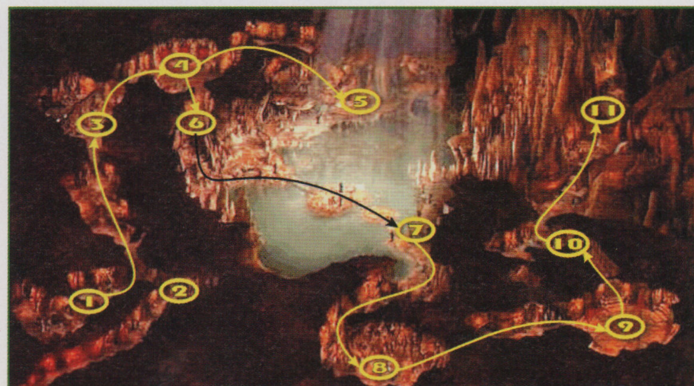
Эпизод 23 У ворот ада

Достаточно несложная миссия, есть время подумать, торопиться некуда. Для начала устройте Доком (1) газовую атаку на парней, охраняющих арку (2), перережьте их Купером и оттащите трупы подальше. Да и им обоим тоже неплохо бы окопаться, например за оградой в дальнем западном углу (3), учитывая то, что арка под охраной «гатлинга» (4). Дальше начинайте работать трио: Сэм, Санчес и Миа (5). На начальных этапах бандиты будут поддаваться на провокации обезьяны. В дальнейшем нагло сажайте Санчеса «на фиесту» посередине площади и делайте Сэмом контрольный выстрел в воздух. Прибежавшего, если он один, можно уложить спать, а если двое, просто уложить. Если больше, бегите в хибару и молите бога, чтобы внутрь не забежало больше трех. Таким образом, нужно перебить максимальное количество человек (иначе будет весьма проблематично вытаскивать Катюшку (6), она под охраной второго «гатлинга» (7)). Когда большая часть противников отключилась, поднимайтесь на здания и берите пулемет в свои руки. Не тратьте драгоценные пули понапрасну, снимайте охрану входа в пещеру (8) и амигос с восточной части поселка.
Не забудьте, что на выстрелы у входа в обитель Эль Дьябло сбегается его охрана, сюда без крупнокалиберной пушки лучше не соваться. С помощью динамита и пары точных выстрелов Семен получает доступ ко второму «гатлингу». Этим можно перебить хлопцев, «гнездящихся» на восточных горах (9).

Эпизод 24 Переговоры со смертью

Сперва нужно выйти из-за решетки. Перемещайте Купера поближе к двери, дождитесь, пока двое охранников разбредутся в разные стороны и запускайте мистера Леоне в атаку на сторожащего вас кекса (1). Он метнется к вам, тут-то его и нужно уложить одним метким хуком. Немедленно спрячьте тело и по очереди загляните каждым участником команды в сундучок рядом с темницей — там большая часть снаряжения. Ни в коем случае не стреляйте — на звук выстрелов выбегут элитные отряды Эль Дьябло с отравленными ножами (2). Когда доберетесь до склада, то есть до клетки с всякими вкусностями (3), внутри необходимо немного пошуметь, чтобы охрана подняла решетку. Однако готовьтесь к массовой стрельбе — за портьерами в следующей комнате (4) шесть дьябловских спецназовцев. Озерцо обходите с севера, убирая охрану. Займите высоту Сэмом (5), а Дока и Джона оставьте в засаде (6). Теперь Семен делает мет-

Карта двадцать четвертого эпизода.



Карта двадцать пятого эпизода.



кий выстрел в голову одного из охранников, те поднимают тревогу, бегут по мостикам якобы к негру, а попадают на пули затаившегося дуэта. По ходу дальнейшего продвижения пересекайте озеро и не забудьте про «гатлинг» на помосте (7). Нейтрализуйте спецохрану Эль Дьябло (8) и заходите в зал с гигантской пентаграммой на полу (9). Стоп! В этой комнате пользуйтесь следующей схемой передвижения Джона для активации механизма подъемника решеток: для поднятия первой — 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11; для второй — 7, 13, 14, 15, 16 и для прохода в коридор — 7, 17, 18, 19, 20, 21 (смотри карту пентаграммы). В коридоре вы моментально рискуете нарваться на огненные струи, бьющие из стены (смерть мучительная, хоть и мгновенная). Первой по проходу должна пробежать Миа — она самая быстрая из всего отряда. За второй решеткой на земле кнопка (10), перекрывающая струи. Поставьте Миа на нее — теперь перебраться может весь отряд. Следующих двух охранников еще можно вынести любым героем, на скалу вслед за Эль Дьябло сможет подняться только Купер (11). Ему и вести финальную битву.

Эпизод 25
Преисподняя

Предстоит перестрелка с самим Эль Дьябло, точнее, с маршалом Джексоном (вот она, коррумпированная Америка...) Занимайте позицию перед нишей, бывшей лестницей (1). Когда маршал бежит налево, чтобы включить одну из своих примочек, перемещайтесь буквально на два шага вправо (огненные струи), а когда к дальней стене — входите в нишу (газ из пола и циркулярные пилы). В промежутках между этими злодеяниями стреляйте! Запомните, что в этой точке комнаты Джекко не может попасть в вас в момент перезарядки верного кольта (по крайней мере в меня ни разу не попал). Одним словом, эта бойня должна закончиться тем... что кончатся патроны! Как всегда! Маршал спустится и начнет вас месить. Бегите наверх, выхватывайте из его кресла (2) нож (ваш же, заметьте, нож!) и делайте глубокий, смертельный порез. Метнуть не получится, поэтому пришейте этого отморозка вручную. И получите райское наслаждение. Как пафосно он будет умирать! Многие часы игры (а у меня ушло ни много ни мало, а 50 часов) выливаются в лебединую песню финального босса, который летит в пропасть, раздирая глотку. Купер подкидывает счастливую монетку в десять центов, по всей видимости, изъятую у дядюшки Скруджа насильственным образом. На границе Мексики и вечно Соединенных Штатов воцарились тишина и спокойствие... Одним словом, ГАМ ОВЕР!

Даешь мир, согласие и железнодорожные пути без ковбойского насилия по всей стране заходящего солнца! MG



Красиво скачут. Вообще анимация в игрушке на высоте! Бывает нет-нет да и проскочит мысль, что по такому сценарию надо бы и фильм заснять. Полнометражный. Хоть мультяшный.



Но что прибивает больше всего, так это мексиканская страсть к разрушению! Мало им было золотишко-то забрать! Поезд... Едет... Непорядок! Шашка динамита и, глядишь — а едет уже один каркас!



Вот кто скрывается под маской Эль Дьябло... Упс! Проговорился! Открыл весь сюжет до последней ниточки. Теперь играть будет совсем не интересно. Вы уж извините, господа мегагеймеры. Так получилось...





СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске:

О чем этот раздел? Конечно о компьютерных железках. А чуть поподробнее? Чтобы не забыть самим и напомнить вам, мы написали краткую справку о разделе. Читайте версию 1.0.

О чем это. Поскольку большая часть журнала посвящена компьютерным играм, то хлрошо бы иметь немного информации и о самом компьютере, особенно потому, что это вещь, нуждающаяся в довольно частых изменениях, обновлениях, а иногда и просто замене целиком. Почему? В среднем прогресс в компьютерных технологиях движется со скоростью 200% в год. Если год назад нормой было 64 Мбайт памяти в PC, то теперь 128. Такая же ситуация наблюдается и со скоростью процессоров, объемом винчестеров и так далее. Не следует пугаться, что вам придется платить больше денег, — все компоненты дешевеют, как минимум, с такой же скоростью, если не быстрее, так что хороший компьютер по-прежнему стоит около $1000, как и год назад.
Тестирование. Поскольку все познается в сравнении, то лучшим способом купить себе какую-нибудь компьютерную железку (не важно — джойстик, монитор или плату) будет взять десяток разных и выбрать из них лучшую, на ваш взгляд. Разумеется, вкусы у всех разные, так что в каждом тестировании мы не только пишем, что нам понравилось, а что нет, но и обязательно указываем критерии, которыми мы руководствовались при выборе того, что мы будем тестировать, и параметры.
Для тех, кто читал наши предыдущие номера и писал нам о том, что мы иногда слишком критично относимся к чему-либо: в ряде тестов мы исходили из предположения, что в тестируемом устройстве все должно быть хорошо, поэтому упоминали мы в основном недостатки, а награды получили те претенденты, у которых их был минимум.
Обзоры и новости. Всегда приятно заранее знать, что тебя ждет в ближайшем будущем и что придется покупать, а что можно пока пропустить. В этих разделах — информация о новинках компьютерного рынка и о разных современных технологиях.
Наворот. Наш главный редактор очень любит крутые компьютерные железки, но не те, которые нужные и полезные, а те, которые скорее прикольные или просто для понта. Вот о таких устройствах этот раздел.

Nick A. Skokov

ТЕСТ

Джойстики, рули, геймпады



Хотя игровые контроллеры не являются самой необходимой частью компьютера, а, с точки зрения многих любителей RPG и стратегических игр, вообще представляют собой совершенно ненужные приспособления, они все же есть. Более того, во многие игры, например хорошие леталки, без них играть просто нельзя.

НОВОСТИ



Этот номер новостей — лидер по дизайну и миниатюризации: анонсируется все больше новых устройств, причем в совершенно различных областях, которые отличаются не только лучшими техническими характеристиками, но и улучшенным внешним дизайном, а также все более скромными размерами.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Трясти за уши



Force feedback, то есть устройства с активной обратной связью, начали свой путь еще в 1996 году с громоздких джойстиков. Сегодня это еще рули, геймпады, мыши и многие другие игровые контроллеры. Теперь технология force feedback пробирается уже в устройства, которые и сами по себе являются выходными, в данном случае это наушники. Пожалуй, недалек тот момент, когда появятся force feedback-мониторы, вот только что они будут делать?

Lady Alice, Nick A. Skokov

Рычаг до упора на себя, в верхней точке петли — форсаж, в нижней — полубочка, и вот корма противника маячит в перекрестии прицела. Движение мизинца — полная мощность генераторов на орудийный отсек, залп — победа! Можно возвращаться на базу и рисовать новый череп на борту исцарапанного в боях джойстика...



Главное — кнопки и рукоятки!

Тестирование игровых манипуляторов

Тип игрового контроллера во многом определяется тем набором игр, которые чаще всего будет запускать на своей машине тот или иной игрок. Впрочем, это не абсолютная привязка, и на окончательный выбор будет оказывать влияние и ряд других факторов: универсальность, эргономичность (весьма субъективный, надо заметить, показатель), не в последнюю очередь цена, а также надежность и долговечность, раз уж речь у нас идет об устройствах, выполняющих интенсивную механическую работу.

В качестве первого классификатора уместно будет использовать функциональную нагрузку контроллеров.

Джойстики

Джойстики — очень старый и широко распространенный тип игровых контроллеров. По сути, он не был изобретен для персонального компьютера, а всего лишь заимствован и адаптирован у других игровых платформ. Впервые джойстики начали применяться на стационарных игровых автоматах, устанавливаемых в залах, и они сильно отличались от тех элегантных устройств, к которым мы привыкли сегодня. Какое-то время джойстик вообще состоял из двух независимых рычагов: один из них отвечал за горизонтальное перемещение, а второй — за вертикальное. Нажимать при этом на кнопки было занятием не для новичков. Впоследствии две оси были соединены, а часть клавиш вынесена непосредственно на ручку. Классический пример такого устройства — знаменитейший игровой автомат с «морским боем», на котором выросла пара поколений отечественных игроков.

Современный джойстик для PC — довольно сложное устройство, выполняющее либо пассивную роль преобразователя аналогового ввода, либо самостоятельно кодирующее импульсы пользователя в команды по соответствующим алгоритмам. В основе его лежит шарнирное соединение двухосного рычага с компенсаторами по обеим осям. Благодаря независимости горизонтального и вертикального перемещения, при помощи джойстика можно позиционировать фокус в любой точке доступного поля, которое представляет собой квадратную матрицу. Ее разрешение может сильно отличаться у различных моделей контроллера. Вместе с тем дифференциальный эффект управления практически не учитывается и должен компенсироваться при помощи дополнительных элементов управления.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Я читал, что цифровой джойстик хуже, чем аналоговый, а мне в магазине пытались продать явно новый навороченный цифровой джойстик за $100 с лишним. Как это может быть?

Дело в том, что до недавнего времени большинство джойстиков были аналоговыми, цифровыми же джойстиками назывались самые примитивные модели, работающие по принципу геймпада, то есть выдающие лишь сигналы, в какую сторону нажато, и не дающие информации об угле отклонения рукоятки. Современные же цифровые джойстики функционируют по принципу аналоговых, то есть выдают переменный сигнал в зависимости от угла отклонения рукоятки, но делают это, основываясь на новейших цифровых технологиях. Это обеспечивает избавление от таких проблем, как «уплывание»



В их роли обычно выступают клавиши. Часть из них выносится непосредственно на рычаг джойстика, под указательный и большой пальцы игрока. На простых моделях это две кнопки, но на более продвинутых их может быть 4 и более. Другая часть клавиш остается на базе джойстика и предназначается для использования левой рукой. Тут мы сталкиваемся с двумя возможными дизайнерскими решениями: джойстик проектируется либо как стационарный, либо как ручной. В первом случае — это устройство с утяжеленной базой, приспособлениями для крепежа к столу (резиновые присоски у дешевых моделей и струбцина у дорогих), специальными подставками для кистей и т. п. В руках такую конструкцию просто не удержать! Наоборот, легкие мобильные джойстики позволяют держать их в руках, что оказывается довольно удобно тем, у кого на столе катастрофически не хватает места. Отдельная история — контроллеры с обратной связью, или feedback. Встроенные в них сервоприводы имитируют воздействия игровой среды: удары от попадания виртуальных снарядов и столкновений с препятствиями, центробежную силу, инерцию и гравитацию. Впрочем, тут уже дело не за конструкторами железа, а за программистами, которые реализуют в своих играх такие возможности.

Наиболее важные показатели джойстиков — качество калибровки и долговечность. Качественный контроллер не требует подстройки перед каждым запуском игры и не сбивается во время ее прохождения. Что касается надежности, то каждый производитель декларирует, сколько раз вы сможете нажать на гашетку или вдавить рычаг до момента отправки джойстика на помойку. Нескольких сотен тысяч циклов должно хватить на год работы.

Джойстики применяются в первую очередь для всевозможных летных симуляторов, откуда они, кстати, и позаимствовали свой дизайн. Часто их конструкция в точности воспроизводит внешний вид самых настоящих авиационных рычагов, вплоть до «грибка» (он же шляпа или hat) — своего рода мини-джойстика на верху основной рукоятки, который служит для корректировки прицела независимо от контроллера движения. При желании их можно использовать и для некоторых других видов игр, например автосимуляторов или шутеров, но для файтинга или хоккея с футболом они совершенно противопоказаны.

Геймпады

Геймпады — чисто приставочное изобретение, именно на этой платформе они развились и прижились, с успехом заменяя все прочие виды контроллеров. На PC геймпады стали появляться по мере того, как игры для приставок начали переноситься в компьютерный формат. При этом, развиваясь независимо друг от друга, они претерпели практически одинаковую эволюцию: от примитивных прямоугольных дощечек для незабвенного Dandy и иже с ним до огромных конструкций неописуемой формы из полупрозрачного пластика. Тут надо заметить, что геймпады для персонального

Модели, участвующие в тестах

Практикум

Thrustmaster Firestorm dual power gamepad $27



Навороченный gamepad с force feedback. На геймпаде размещены два аналоговых мини-джойстика и 13 кнопок. Сам геймпад удобно лежит в руках — не хуже, чем лучшие современные пады от консолей. Force feedback реализован с помощью двух вибромоторчиков, размещенных в ручках, которые могут работать независимо. Несмотря на ограниченность возможностей, feedback хорошо воспроизводит много разнообразных эффектов.

Почему мало оценок?

Gamepad'ы мы тестируем в первый раз, кроме того, force feedback в этом классе устройств — новинка. Поэтому пады произвели на нас впечатление. Джойстики и рули, даже в force feedback-варианте, вещь уже устоявшаяся, и тут трудно увидеть что-то новое, кроме внешних изменений в дизайне. Оценивать же внешний вид и удобство кнопок можно, но многое здесь индивидуально, так как зависит от привычек и размеров руки.

Logic 3 USB Intruder $11



Типичный стандартный геймпад с восемью кнопками и одной площадкой. Дополнительным достоинством является полупрозрачный корпус с прозрачным окошком, в котором, правда, ничего интересного, кроме разводки печатной платы, не видно.





компьютера оставляют возможность для более широкого выбора: как правило, для каждой игровой приставки существует 2–3 модели контроллеров, которыми и приходится пользоваться вне зависимости от их удобства или неудобства. В то же время геймпадов для PC вы найдете сотни — на любой вкус, цвет, под любую руку.

Геймпады предусматривают исключительно мобильное использование, то есть игрок должен держать их в ладонях и не может класть на подставку, подобно той же клавиатуре. Элементы управления на современных геймпадах располагаются со всех сторон: сверху, по бокам и даже снизу. За счет этого практически все десять пальцев участвуют в игре. Это сделано неспроста: большинство игр, на применение в которых рассчитан этот класс устройств, активно используют сочетания кнопок для управления комбинационными действиями.

Механическая часть геймпадов выглядит намного более редуцированной, нежели в джойстиках. Аналоговая система зачастую просто отсутствует, а вместо нее управление пространственным перемещением ложится на «крестовину» — восьмипозиционную кнопку, позволяющую фиксировать дискретные изменения координат вертикали/горизонтали, а также их диагоналей. За счет быстрого считывания у игрока складывается впечатление непрерывности действия. Впрочем, некоторые геймпады самого высокого класса включают в себя мини-джойстик, но опять-таки не в качестве основного элемента управления. Зато количество всевозможных кнопок с лихвой компенсирует «недоразвитость» этих контроллеров. Помимо основных клавиш, на которые выносятся какие-то базовые действия типа стрельбы, ударов, прыжков и т. п., на геймпаде присутствуют модальные кнопки, переключатели и селекторы. На овладение таким навороченным устройством может уйти целый день!

Так же как и джойстики, геймпады могут работать в режиме обратной связи. Правда, способов передачи внешних воздействий у них поменьше, что обусловлено самой их конструкцией. Поэтому в большинстве случаев feedback ограничивается более или менее сильной тряской. Само собой, интерактивный геймпад будет весить намного больше, чем его пассивный собрат, и руки игрока будут быстрее уставать.

Основное применение геймпадов — файтинги и экшны, где надо интенсивно прыгать, бегать, махать руками-ногами. Кроме того, незаменимы эти контроллеры и во всевозможных спортивных симуляторах — от баскетбола до сноубординга. Вообще, геймпад — наиболее универсальное устройство, которое может в случае необходимости заменить любой другой контроллер. Если вы не отличаетесь приверженностью к какому-то одному определенному игровому жанру, то геймпад — идеальное решение для вас.

Колеса

Рулевые колеса и штурвалы — одни из самых узкоспециализированных игровых контроллеров,

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

центра, неравномерность и шумы резисторов, а также от многих других, свойственных аналоговой технике.

Чем отличаются аналоговые и цифровые джойстики?

В аналоговом джойстике ручка механически соединена с переменными сопротивлениями, и при ее отклонении аналоговая часть джойстика изменяет сопротивление этих резисторов и по ним определяет угол отклонения. Точнее, угол определяет уже компьютер, джойстик лишь проводит преобразование аналогового сигнала с резисторов в цифровой вид. В цифровом джойстике аналоговая часть отсутствует.



Logitech Wingman precision gamepad $12



Достаточно примитивный и дешевый геймпад в исполнении известной фирмы, что гарантирует качество и надежность. Дополнительным удобством является дублирование кнопок A и B в турбоварианте, когда однократное нажатие приводит к имитации падом частого кликания по кнопке. К сожалению, нельзя сказать, что данное устройство вполне удобно в руках, да и кнопки немного жестковаты, хотя этим страдают многие продукты этого класса.

Logitech Wingman rumblepad $42



Продукт примерно аналогичен по классу Thrustmaster Firestorm dual power gamepad. Так же имеет два вибромоторчика для force feedback, расположенных в ручках. Из дополнительных достоинств — встроенный ползунок throttle. К сожалению, общая форма геймпада осталась такая же, как и у более примитивной модели, за счет чего держать его в руках все так же не слишком удобно. С другой стороны, вибрационный feedback у него местами даже лучше, чем у Thrustmaster Firestorm.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Мне папа обещал подарить любой джойстик, а когда я выбрал крутой Thrustmaster c force feedback, он не купил, сказав, что у меня слишком слабый компьютер и он его не поддерживает. Если он не прав, то как это ему доказать?

Традиционно джойстик лишь устройство ввода, подключаемое к game port или к USB. Он не предъявляет абсолютно никаких требований к компьютеру, кроме наличия соответствующего порта. Другой вопрос, что требует программное обеспечение, прилагающееся к современным моделям со сложными настройками. Force feedback-модель скорее всего подключается через USB, так что в компьютере должен быть, как минимум, такой порт, а также установлена Windows 98 SE (или более поздняя версия). При наличии более старых



но в своей области не сравнимые по удобству управления ни с чем другим. Их появление на рынке периферии для персональных компьютеров совпало с развитием реалистичных симуляторов автогонок, а также авиасимуляторов, а широкое внедрение feedback-устройств окончательно утвердило в качестве одного из ведущих типов игровых контроллеров.

Рули и штурвалы могут работать как в аналоговом, так и цифровом режиме. Эти устройства осуществляют больше механической работы, чем какой бы то ни было иной контроллер. Из-за этого они более других подвержены износу и соответственно требуют для своего производства наиболее качественных компонентов. В свою очередь, это сказывается на более высокой стоимости рулей, чем тех же джойстиков.

В основе конструкции руля лежит неподвижная ось (у некоторых штурвалов для авиасимуляторов она также может перемещаться вперед-назад), на которой вращается непосредственно рулевое колесо. В отличие от настоящего автомобильного управления, угол поворота компьютерного руля намного ниже, и никогда не достигает даже 360°, поэтому их сложно использовать для тренировки будущих водителей. Впрочем, остальные механизмы довольно точно воспроизводят реальное оборудование, в частности практически любой игровой руль поддерживает функцию автовозврата. В остальном разработчики стремятся достигнуть максимальной реалистичности. Более того, существуют контроллеры, в точности копирующие форму и габариты, например, рулевого колеса болида «Формулы-1».

На руле размещается и несколько кнопок, функции которых могут изменяться от игры к игре. В простейшем случае они могут выполнять роль тормоза и переключателя скоростей, в другом — служить гашеткой или ускорителем. В дополнение к клавишам на колодку руля или рядом с ней часто помещают рычаг коробки скоростей. Отдельной статьей выступают педали. Это необязательный аксессуар игрового руля, и сам пользователь волен выбирать — подключать его или нет. Конечно, реалистичность от их использования только возрастает, хотя довольно сложно найти такой блок педалей, который походил бы по жесткости на настоящие автомобильные.

В отличие от джойстиков и геймпадов, руль априорно считается стационарным контроллером, поэтому в комплекте с ним всегда поставляется разнообразное оборудование для его жесткой фиксации в столу. Чаще всего это струбцина, которую можно закреплять как в передней, так и в дальней части базы руля. Жесткость крепления — один из основных параметров качества контроллера. К остальным же относятся класс используемых в колодке подшипников и количество циклов кнопок до отказа. Все чаще в рулях и штурвалах применяются технологии обратной связи, которые позволяют игроку почувствовать виртуальную среду на порядок лучше, чем в случае с джойстиками.

Модели, участвующие в тестах

Практикум (продолжение)

Thrustmaster Fusion digital gamepad $17



Футуристично стильно выглядящий, ярко раскрашенный геймпад. Слегка напоминает пульт или деталь от летающей тарелки — у инопланетян был явно «кислотный» вкус. На этом, к сожалению, кроме качественного изготовления, все плюсы кончаются, потому как держать это в руках крайне неудобно, а уж кнопки нажимать и подавно — просто никак, особенно две нижние.

Руки у всех разные

Тестирование проводилось в расчете на мужскую руку нормального размера, и, если мы пишем о ряде устройств, что в руках их держать совершенно неудобно, это еще не говорит о полной непригодности. Возможно, они сделаны под пальцы младших школьников, гномов или инопланетян.

Logitech Wingman gamepad $28



Дешевый и неплохо лежащий в руках геймпад, но, к сожалению, с неудобными кнопками. Всего 11 кнопок, три из которых утоплены, чтобы за них случайно не задеть. Эту функцию (не дать нажать случайно) они выполняют неплохо, но даже слишком, потому как на них нажать затруднительно, даже если вы пытаетесь это сделать намеренно.



При помощи игровых рулей практически невозможно играть ни во что, кроме всевозможных гонялок и леталок, а сравнительно высокая цена контроллера сужает круг возможных покупателей истинными поклонниками этих жанров. Впрочем, любителям острых ощущений можно порекомендовать поиграть при помощи руля в тетрис.

Экзотика

Наряду с обычными контроллерами, подразумевающими более-менее высокую степень универсальности применения, существует и ряд совершенно экзотических устройств, которые могут применяться в одной-двух играх либо же в довольно необычных игровых жанрах.

Световые пистолеты — контроллеры, перекочевавшие на PC из мира игровых приставок. В комплект обычно входят один-два ствола, из которых можно палить по всему, движущемуся по экрану. С одной стороны — удобно, кисть руки направит прицел куда быстрее и точнее, чем самый прецизионный и хорошо откалиброванный джойстик. С другой — плохо: контроллер позволяет только стрелять, для перемещения требуются другие управляющие элементы. А игровой порт уже занят пистолетом, значит, бегать придется с клавиатуры... Устройство на любителя шутеров и симуляторов охоты — довольно слабо распространенных у нас игр.

Электронный скейтборд — очень навороченный контроллер для тех, кто интересуется симуляторами скейтинга, сноубординга и серфинга. С виду похож на обычную доску, устанавливаемую на пол. Снизу к ней прикреплены два шаровых шарнира, благодаря чему она может наклоняться в любую сторону. Плюсы: высочайшая реалистичность, которая гармонично уживается с возможностью сжульничать, придерживаясь во время игры за стену. Минусы: дорого и чересчур эксклюзивно. Трудно придумать еще какой-нибудь вид игр, где такой контроллер бы пригодился.

Танцевальный коврик. Да-да, такая вот тряпочка на пол, которая подключается к компьютеру и отслеживает выделываемые на ней па. Безумно популярна в Японии, где в моду вошли музыкально-танцевальные игры, нацеленные на чувство ритма игрока. Говорят, быстрые переступания ногами действуют сродни комбо-ударам на геймпадах и клавиатурах. Плюсы: необычно, весело и помогает размяться после сидения за компьютером. Минусы: никто у нас в такие игры не играет. Кстати, кроме танцковриков существуют и другие «музыкальные» контроллеры: гитары, дудочки и даже ударные установки.

Электронные манипуляторы: сюда относится довольно большой класс редких игровых устройств, среди которых можно встретить эмулятор клюшки, удочки и т. п. В массовой продаже они почти не появляются, потому что поддерживаемые ими игры можно пересчитать по пальцам одной руки. Зато прекрасное средство для повержения гостей в состояние полной прострации!

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

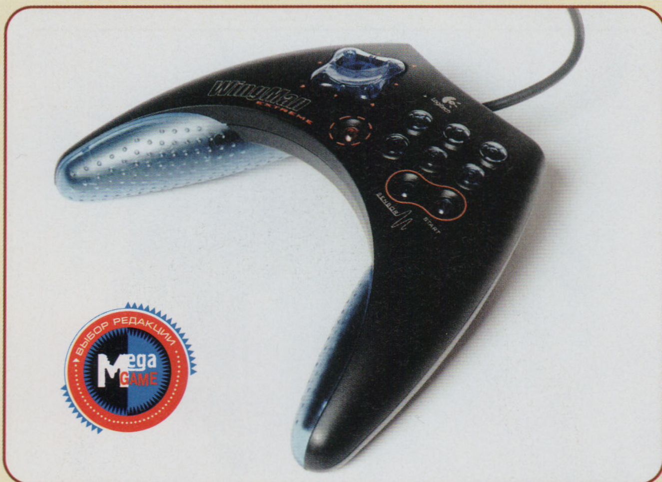
«виндов» потребуется установка патчей для поддержки USB. Теперь относительно мощности компьютера. USB-порты появились в массе лишь на Pentium II платах, так что если у вас есть порт, то компьютер не столь стар, чтобы не работать с любым USB-джойстиком.

Правда ли, что использование джойстиков и рулей с force feedback хорошо развивает мускулатуру?

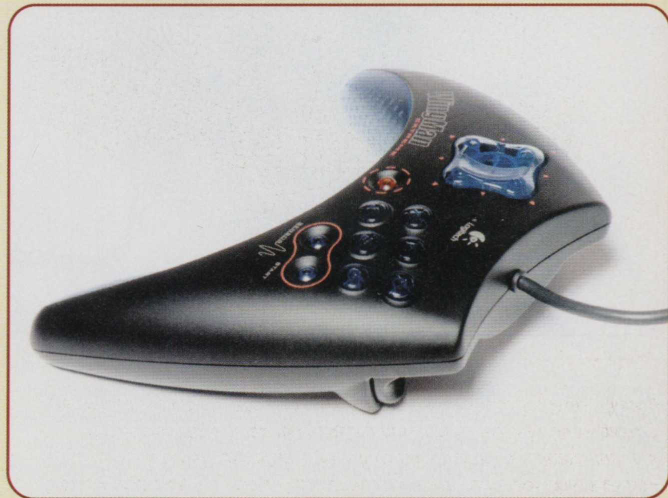
Не надо себя обманывать. Никакие развлечения за компьютером мускулатуру не развивают и не заменяют занятий спортом и других физических упражнений.



Logitech Wingman gamepad extreme $53



Этот геймпад по дизайну и кнопкам такой же, как и предыдущий, но со встроенным аналоговым сенсором положения пада, который работает как джойстик. Нейтральное положение — горизонтальное. Наклоны геймпада вперед-назад и вправо-влево работают как управление джойстиком. Нам очень понравилось! Жалко, что у этого пада нет встроенного force feedback, иначе это было бы просто супер. Другой вопрос, что force feedback мог бы несколько мешать управлению, так как тряска бы передавалась обратно, но мы надеемся, что это решаемая проблема и такие устройства вскоре появятся на рынке. В целом управлять машиной, самолетом или не важно чем, наклоняя геймпад в руках целиком, значительно круче и реалистичнее, чем крутить пальцем мини-джойстик.





ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

У меня есть джойстик, руль и gamepad, и я собираюсь купить еще один джойстик. Но мне ужасно надоело лазить под стол перетыкать их каждый раз, как я захочу взять другой контроллер. Можно ли их подключить как-нибудь все одновременно?

Видимо, вы спрашиваете о старых устройствах, подключающихся к game port. В этом случае можно купить недорогое устройство — game port switcher, которое позволяет подключать к одному игровому порту большое количество манипуляторов и переключаться между ними. Обычно переключатели бывают на 4–8 устройств. Если же эта проблема возникла у вас с USB-манипуляторами, то не следует забывать, что их все можно подключить одновременно и лишь выбирать в Control Panel или в самой игре, какой джойстик вы



Продолжение на стр. 150.

Мыши и клавиатуры

По большому счету мышь и клавиатура — наиболее часто применяемые игровые контроллеры, хотя они и не относятся напрямую к этому классу устройств. В начале истории PC именно ими был ограничен весь выбор пользователя, да и сегодня они продолжают использоваться с тем же успехом. Более того, ряд игровых приставок вслед за персоналками включили в номенклатуру своей периферии и мышки, и клавиатуры!

Между тем в последние годы производители железа начали выпускать специальные мыши, оптимизированные для игроков (о подобных клавиатурах пока ничего не слышно). Ярким примером является Razor Boomslang — мышка, предназначенная для FPS-игр. Как правило, такие устройства имеют облегченную конструкцию для быстрого перемещения, низкий центр тяжести для стабильности и резиновые или композитные накладки, чтобы рука не проскальзывала в момент напряженной баталии.

Мыши и клавиатуры применяются практически во всех игровых жанрах, не имеющих отношения к симуляторам. В стратегиях или РПГ они вообще выступают в качестве единственного приемлемого варианта.

Интерфейсы, или Куда их втыкать

Помимо «жанровой привязки» игровые контроллеры отличаются и интерфейсом соединения с компьютером. На сегодняшний день актуальными остались два типа подключения (не считая возможностей беспроводных мышей) — через игровой порт или через USB-порт. Большинство устройств продолжают использовать первый способ, хотя он заметно устарел и морально, и технологически, и в обозримом будущем рискует превратиться в «бутылочное горлышко» связи между игроком и компьютером. «За» применение игрового порта говорит тот факт, что он имеется практически на любом компьютере, в который установлена звуковая карта.

USB, в свою очередь, хороша рядом других параметров. Во-первых, это скорость передачи данных, которая намного выше, чем у игрового порта. Во-вторых, это простота подключения новых контроллеров. Однако самая интересная особенность USB кроется в том, что через эту шину к PC можно одновременно подключить несколько игровых устройств (неважно — одинаковых или различных). Такая возможность всегда существовала у игровых приставок, но на компьютерах была реализована крайне редко. Теперь же никто не мешает играть вдвоем, втроем или хоть вдесятером на одном компьютере — лишь бы сама игра поддерживала такой вариант.

DirectInput: невидимый помощник

Сегодняшнее разнообразие игровых контроллеров и расширение их функциональных возможностей (хотя бы за счет реализации

Продолжение на стр. 150.

Модели, участвующие в тестах

Практикум (продолжение)

Logic 3 PC Avenger $22



Супернавороченный по переключателям и режимам пад. Кроме восьми кнопок на нем расположено девять (!) трехпозиционных переключателей, с помощью которых можно настраивать режимы работы большинства кнопок и throttle. В руках это устройство лежит неплохо, но могло быть и лучше.

Genius MaxFire $8

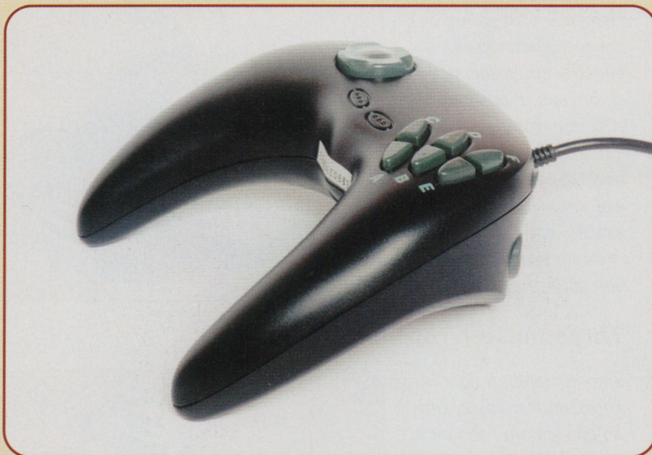


По виду это весьма дешевая примитивная модель. Остается только надеяться, что он быстро не развалится. Несмотря на не очень прочный внешний вид площадки, на прочность надежда есть, так как мыши Genius славятся своей надежностью. Исходя из этого, можно предположить, что и пады у них не хуже.

Сводная таблица

Изготовитель	Модель	Джойстиков	Площадок	Кнопок	throttle	hat	Цена, $
Thrustmaster	Firestorm dual power gamepad	2	1	13	—	—	27
Logitech	Wingman precision gamepad	—	1	4	—	—	12
Logitech	Wingman rumblepad	2	1	9	1	—	42
Logitech	Wingman gamepad	—	1	11	—	—	28
Logitech	Wingman gamepad extreme	1	1	10	—	—	53
Thrustmaster	Fusion digital gamepad	—	1	10	—	—	17
Logic 3	PC Avenger	1	1	8	1	—	22
Logic 3	USB Intruder	—	1	8	—	—	11
Genius	Maxfire	—	1	8	—	—	8
Maxxtro	Freestyle	—	1	10	1	—	33
Maxxtro	combo Pro	—	1	8	—	—	12
Thrustmaster	TopGun Fox 2	1	—	4	1	—	20
Thrustmaster	TopGun Fox Pro	1	—	6	1	1	42
Thrustmaster	TopGun	1	—	4	—	1	17
Thrustmaster	TopGun Platinum	1	—	4	1	1	23
Logitech	Wingman Attack	1	—	4	1	—	23
Logitech	Wingman Extreme Digital 3D	1	—	7	1	1	42
Logitech	Wingman Force 3D	1	—	7	1	1	73
Logitech	Wingman Strike Force 3D	1	—	7	2	2	100
Thrustmaster	Force Feedback Racing Wheel	—	—	6	1	2	150
Thrustmaster	Pro Digital Racing Wheel	—	—	6	1	—	70
Thrustmaster	360 Modena	—	—	6	—	2	60
Thrustmaster	360 Modena Pro	—	—	6	1	2	77
Dexxa	Steering Wheel	—	—	2	1	—	57

Maxxtro Freestyle $33



Геймпад с довольно необычным дизайном. Нам он напомнил что-то рыбное. К несчастью, скользкость за счет формы у него тоже рыбная, так что руки по нему все время съезжают. Да и передняя часть явно толстовата. Может быть, существует старшая модель этого же пада с force feedback, но такие размеры, на наш взгляд, все равно избыточны. Об удобстве расположения кнопок, как и об их форме, мы тоже ничего хорошего сказать не можем. Можно предположить, что название freestyle означает «как получилось, так и ладно».

Maxxtro combo Pro $12



Наверное, этот геймпад сделан под очень маленькую руку, потому что, с нашей точки зрения, более неудобный дизайн придумать трудно. Его можно либо держать, либо нажимать на кнопки — одновременно никак не получается. Зато дешево, и даже имеются дополнительные переключатели режимов в количестве трех штук. В отличие от большинства прочих падов, которые были USB, этот подключается между клавиатурой и системным блоком.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Начало на стр. 150.

будете использовать в данный момент. В случае, если в компьютере не хватает USB-портов, всегда можно использовать USB hub. Они нередко встроены в подставки современных мониторов, клавиатуры или продаются отдельно (небольшие коробочки, часто довольно стильно оформленные).

Можно ли играть с Gamepad в Quake III, если в его настройках нигде выбрать Gamepad нельзя?

Quake — одна из наиболее широко настраиваемых программ. Внимательно прочтите раздел описания, относящийся к настройке и привязке кнопок, — там все подробно описано. Также ко многим геймпадам прилагаются программы, позволяющие настраивать функции всех кнопок, площадок и переключателей так, как вам это удобно.

Начало на стр. 148.

того же feedback) стало возможным благодаря широкому применению в играх DirectX — той части этого интерфейса, который отвечает за всевозможные устройства ввода и называется DirectInput.

Использование такого метода позволяет обходить те ограничения, с которыми сталкивались программисты игр при работе с базовым интерфейсом Win32 API. DirectInput обеспечивает обмен данными непосредственно с драйверами игровых устройств, при этом запущенное приложение может получать информацию даже тогда, когда оно работает в фоновом режиме. Кроме того, новые версии DirectInput, особенно та, которая входит в состав DirectX 8, поддерживают самый широкий спектр игровых контроллеров, в том числе и оснащенных обратной связью.

Интересной особенностью является так называемая привязка действий. Будучи сконфигурированной программистом, она позволяет приложению полностью абстрагироваться от конкретного типа контроллера. Игрока это освобождает от долгой и нудной настройки своего железа под запросы программы. Впрочем, наиболее проработанной в восьмой версии DirectInput оказалась именно работа с feedback-устройствами. Теперь создатели игр могут использовать четыре базовых типа эффектов обратной связи (постоянная сила, действующая в одном направлении, линейно изменяемая сила, периодично возникающая сила с уникальной схемой изменения и реактивная сила), а также возможность их комбинирования или создания своих собственных эффектов. Уже сегодня на рынке можно найти достаточное количество игр, поддерживающих DirectX 8, и их число, несомненно, будет продолжать расти.

Таким образом, настоящему игроку сегодня есть из чего выбрать. Не останавливаясь на конкретных типах игровых контроллеров, мы бы посоветовали обратить внимание на те устройства, которые оснащены обратной связью и используют интерфейс USB как наиболее перспективные в ближайшие несколько лет.

Заключение

Если у вас до сих пор нет никакого игрового контроллера, то вы лишаете себя возможности играть в целый ряд игр. Например, как мы уже говорили, в леталки играть без аналогового джойстика просто нельзя. А чтобы попробовать — купите себе любой, можно даже самый дешевый или возьмите у друга поиграть.

Награды редакции мы раздавали только в категории геймпадов (как наиболее подверженной прогрессу в настоящее время). В целом же выбор подходящего для себя игрового контроллера занятие творческое и наиболее часто проделывается путем индивидуального подбора. Причем, нередко объективные недостатки типа малого количества кнопок или меньшей породистости производителя с лихвой компенсируются удобством ручек именно в ваших руках. MG

*Редакция выражает благодарность **компании Alion Trading** www.alion.ru за предоставленное оборудование.*

Модели, участвующие в тестах

Практикум (продолжение)

Thrustmaster TopGun $17



Это самый классический джойстик, в точности повторяющий рукоятку F-15. В одном из прошлых обзоров нам даже дали несколько разновидностей такого джойстика, один из которых был полностью металлический и весил несколько килограмм. Тем не менее, поскольку на F-15 все еще можно летать, джойстик вполне в строю.

Thrustmaster TopGun Platinum $23



Почти полный аналог предыдущей модели с несколько увеличенной подставкой и установленным на ней регулятором throttle. Кроме того, узел соединения рукоятки и подставки выполнен по-другому. Throttle очень добротный, удобный и имеет две промежуточные фиксируемые позиции — видимо, холостой ход и полный вперед.

Thrustmaster TopGun Fox 2 $20



Круто, по-милитаристски выглядящий джойстик. Имеет большое, хотя и недостаточно тяжелое основание без присосок, которые, правда, прилагаются отдельно. Рукоятка удобная, хотя наворот в виде предохранительного колпачка на средней кнопке, на наш взгляд, все же больше служит выпендрежу, чем удобству.

Thrustmaster TopGun Fox Pro $42



Это «старший брат» Thrustmaster Fox 2. Отличается от него тем, что одна из кнопок заменена на маленький hat и на основании появилось три дополнительных кнопки. Самое же главное отличие — у рукоятки появилась еще одна степень свободы: ее теперь можно слегка поворачивать вдоль вертикальной оси вправо и влево.

Модели, участвующие в тестах

Практикум (продолжение)

Logitech Wingman Attack $23



Симпатично выглядящий джойстик, с очень удобно сделанной рукояткой. Может, рукоятка TopGun и более реалистична, но эта не в пример удобнее. Throttle, вращающийся вокруг рукоятки, выглядит совсем как металлический, но на самом деле это все же пластмасса.

Logitech Wingman Extreme Digital 3D $42



Навороченная разновидность джойстика с третьей степенью свободы в виде рукоятки, вращающейся относительно вертикальной оси. В целом вся серия Wingman построена на одних подставке и рукоятке. Этим, кстати, объясняется и тот факт, что у предыдущей, более дешевой модели на верху рукоятки сиротливо стоит лишь одна кнопка на большущей ровной площадке.

Logitech Wingman Force 3D $73



Это точная копия предыдущего джойстика, но уже с force feedback. Единственное различие — черный, а не серебристо-серый цвет подставки. Приятно отметить, что force feedback-джойстики перестали отличаться по размерам от обычных моделей в худшую сторону.

Logitech Wingman Strike Force 3D $100



Это самая суперпупернавороченная версия force feedback джойстика от Logitech на сегодня. В отличие от всей остальной серии Wingman, ее основание сделано несколько больше, для более удобной ориентации кнопок и размещения дополнительного колесика throttle, которое сделано, как кнопка-бублик у современных мышей. То есть его можно не только крутить, но и нажимать. На вершине же рукоятки расположено аж два hat'а.

Thrustmaster Pro Digital Racing Wheel $70



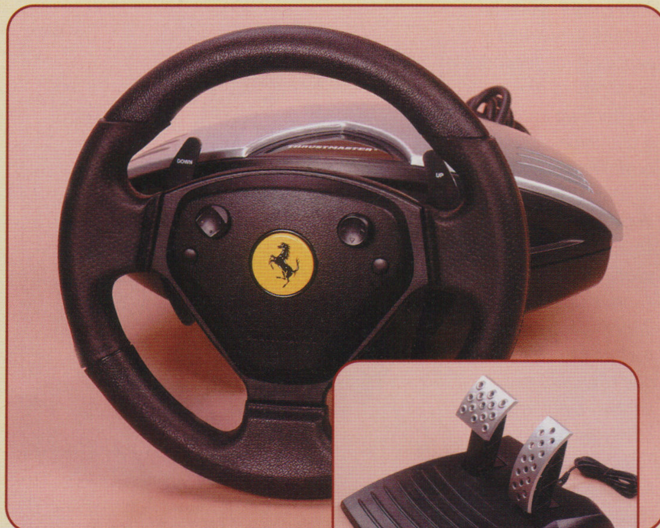


Классическая модель давно известного и хорошо зарекомендовавшего себя рулевого колеса «Формулы-1», но в новом цифровом исполнении, обеспечивающем еще большую точность. Хотя и без force feedback, которого не было и в предыдущей версии.

Модели, участвующие в тестах

Практикум (окончание)

Thrustmaster 360 Modena $60



Небольшое по габаритам неподвижной части удобное рулевое колесо. Поворачивается оно, правда, отнюдь не на 360°, как можно подумать из названия, а всего на 190. Еще смущает расположенная посередине руля желтая крышечка, которая выглядит как кнопка, хотя ею на самом деле не является.

Thrustmaster 360 Modena Pro $77



Как несложно догадаться из названия, то же самое, что и предыдущее, но чуть лучше. А чего там не хватало? Рычага переключения передач? Правильно! Его и добавили, расширив для этого подставку. В остальном отличий не замечено.

Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel $150



Удобное и приятное на ощупь колесо с педалями. Основательно крепится к столу и не зря. В нем установлен действительно мощный мотор, который дает вам почувствовать, как рулевое колесо вырывается из рук. По вашему выбору можно использовать как классический способ переключения передач рукояткой, так и более удобный, пришедший из «Формулы- 1»,— клавишами под рулем.

Dexxa Steering Wheel $57



Под конец хоть что-то новенькое, а то все Thrustmaster да Thrustmaster. Здесь нас лишними кнопками решили не баловать. Так что, кроме throttle, их всего две. Сам же руль на ощупь воспринимается достаточно пластмассово и игрушечно. На задней стороне руля под руками расположены две выступающие резинки неизвестного назначения. Так как инструкция славится своей краткостью и многоязычностью, то объяснения в ней того, зачем нужны эти резинки, мы не нашли. Хотя, как наиболее дешевая модель, данная игрушка вполне сгодится.



Lady Alice

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...



Чтобы трясти за уши...

С тех пор как компания Nintendo впервые выпустила для пользователей своих игровых приставок устройства с обратной связью (Feedback Devices), эта идея нашла самую горячую поддержку со стороны игроков, а следовательно, и разработчиков аппаратного обеспечения. Поначалу речь шла исключительно о контроллерах типа джойстиков или геймпадов с довольно низким уровнем интерактивности, однако со временем расширился не только круг Feedback-совместимого оборудования, но и степень реалистичности, обеспечиваемая в играх. Кстати, не только в одних играх — например, мышки с обратной связью с успехом могут использоваться и в обычных офисных приложениях.

Прогресс не стоит на месте и постоянно находит все новые лазейки, чтобы воплотиться в какую-нибудь неожиданную железяку. Недавно нам на глаза попалось устройство, которое, вне всякого сомнения, станет прародителем целого направления игровой отрасли. Это не что иное, как наушники с функцией обратной связи! Да-да, самые настоящие, которые надеваются на голову и трясутся в такт происходящему на экране. Создателем такого шедевра стала небезызвестная компания Evergreen Technologies, которая уже на протяжении нескольких лет время от времени радует нас из ряда вон выходящими продуктами.

Наушники RumbleFX разрабатывались и создавались в первую очередь для пользователей персональных компьютеров, хотя при желании их можно подключить и к всевозможным игровым приставкам, если у вас найдется стереоресивер. По замыслу разработчиков, наушники должны создавать синергический «эффект присутствия» за счет комбинирования акустического и тактильного сигналов. Так как речь идет о применении RumbleFX в сложной среде виртуального 3D-звука с возможностью позиционирования источников, а также эмуляции их движения относительно уха слушателя, то все функции обратной связи в полной мере совместимы с этими эффектами. Иначе бы игрок столкнулся с парадоксальной ситуацией: израненный монстр, кряхтя и сопя, убегает прочь, звук его шагов в гулком каменном коридоре стихает, а наушники продолжают трястись с такой интенсивностью, будто тварь продолжает танцевать вокруг героя джигу. Нет, к счастью, до этого дело не дойдет, ибо инженеры Evergreen Technologies потрудились на славу.

В принципе весят RumbleFX не так и много, как можно было ожидать от встроенного моторчика и батареек (механизм питается от двух «тонких пальчиков» — AAA).

С технической точки зрения в работе с RumbleFX нет ничего сложного. Наушники включаются непосредственно в звуковую карту вашего компьютера (если вы используете дополнительный внешний усилитель, то он также сгодится) — для этого они оборудованы стандартным мини-штекером (прилагается и «толстый Джек» для нестандартных устройств). Таким образом, вы можете использовать RumbleFX не только для игр, но и просто чтобы слушать музыку. Кстати, в этом плане наушники практически ничем не уступают своим «серьезным» собратьям — качество звука если и не отменное, то явно выше среднего.



На тот момент, когда вы не играете, а используете наушники для чего-то еще, батареи можно вытащить; в этом случае обратная связь отключится автоматически. Впрочем, того же самого эффекта можно достигнуть и менее брутальным методом: у RumbleFX имеется специальный регулятор, позволяющий либо отключать Feedback, либо запускать его в одном из двух режимов интенсивности. Тут уже все зависит от того, как быстро сдадутся измученные ушки игрока.



А вот идея, на которой базируется лежащая в основе RumbleFX технология, показалась нам очень красивой. Внутри наушников находится цифровой сигнальный процессор, который отслеживает самые низкочастотные сигналы, которые не попадают в динамический диапазон нормальных наушников (и, как правило, не улавливаются человеческим ухом). Вот этот-то сигнал и переводится наушниками в механические колебания. Другими словами, пользователь чувствует звук! Разумеется, чтобы эта технология воплотилась в реальность, фактический диапазон частот, обрабатываемый наушниками, должен быть заметно шире, чем в обычных устройствах. Но каково же было наше удивление, когда мы узнали его истинные границы — от 5 до 28 000 Гц. Это — настоящий прорыв в сфере массовой акустики, ведь даже дорогие модели (а RumbleFX обойдется вам в $50 — цена наушников среднего класса) работают, как правило, с динамикой от 20 до 25 000 Гц. Таким образом, это вдвойне выгодная покупка.

Впрочем, все это голые слова, а по-настоящему производимый RumbleFX эффект можно почувствовать только надев их на голову во время игры, лучше всего — изобилующей грохотом и стрельбой, желательно — многопользовательской. Например, Quake Arena. Первые несколько минут надо просто походить вокруг, пострелять из разного оружия в пол и стены, прислушаться к происходящему вдалеке... Потому что крышу сносит! Казалось бы, не столь великое новшество, но, если вы не знаете, то ухо у человека имеет огромное количество нервных окончаний. Когда вибрация RumbleFX воздействует на них, то контакт устанавливается чуть ли не на подсознательном уровне. MG

Готовые решения для образования на базе компьютеров TEEN

Класс информатики

Полностью укомплектованный и готовый к работе компьютерный класс, построенный на основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN. Класс комплектуется необходимым (определяется заказчиком) количеством компьютеров, периферийными устройствами, сетевым оборудованием и программным обеспечением. Поставка оборудования, его монтаж, подключение и тестирование включены в стоимость класса. Мы рекомендуем вам приобрести также небольшой сервер для создания в классе компьютерной локальной сети с архитектурой клиент/сервер.

Творческая студия

Типовое решение на основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN, которое содержит расширенный комплект периферийных устройств и программного обеспечения. Данное решение обладает значительно большей функциональностью по сравнению с базовым комплектом. Вы сможете выполнять такие творческие задачи, как выпуск школьной стенгазеты, издание своих школьных журналов, освоите процесс компьютерного рисования и обработки изображения, научитесь работать со звуком, сможете делать свои собственные презентации и слайд–шоу, которые при желании озвучите своими собственными звуковыми образами. Возможности здесь ограничиваются только вашей собственной фантазией.

Естественно–научная лаборатория

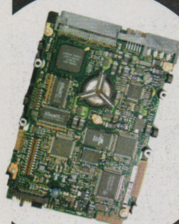
Типовое решение, состоящее из базовой модели компьютера образовательной серии TEEN, конструктора LEGO Dacta и необходимого программного обеспечения. Применение этого решения в школьном образовательном процессе позволит вам в простой, наглядной и увлекательной форме проводить обучение основным навыкам объектного программирования с немедленной, наглядной демонстрацией на программируемых объектах результатов работы. Из известных дополнительных устройств в комплект может быть включен микроскоп INTEL.

ЖЕЛЕЗНЫЕ

Этот номер новостей — лидер по дизайну и миниатюризации: анонсируется все больше новых устройств, причем в совершенно различных областях, которые отличаются не только лучшими техническими характеристиками, но и улучшенным внешним дизайном, а также все более скромными размерами.

Seagate бьет рекорд

Seagate представила свое очередное детище 180 Мбайт HDD — Barracuda 180. На данный момент это самый большой хард-диск в мире. Такая вместимость была достигнута за счет увеличения внешних размеров устройства — он в 1,5 раза толще стандартного 3,5″ винчестера. Внутри расположились 12 дисков по 15 Гбайт каждый. Скорость передачи данных на участках с наиболее плотной записью информации достигает 508 Мбит/с. Особого внимания заслуживают боковые ребра жесткости. Во-первых, они придают всему корпусу повышенную прочность и устойчивость к вибрациям. Во-вторых, усиливается приток воздуха, что увеличивает степень охлаждения внутренностей. Кроме того, новинка оборудована специальным термочувствительным диодом, который оповещает о приближающемся перегреве диска. Seagate Barracuda 180 поставляется в трех вариантах с интерфейсами Wide, SCA и FC, а также с различным размером кэш-буфера (4 Мбайт и 16 Мбайт). Единственная проблема — повышенная шумность во время работы, к счастью, этот недостаток не столь критичен при оценке общей производительности SCSI-устройств.





Необычный MP3-плеер

Компания Sony продолжает экспансию на рынок MP3-плееров. Новый водонепроницаемый продукт из линейки, именующейся Walkman Memory Stick, нацелен на необычных пользователей. Теперь, прикрепив к руке проигрыватель с помощью специального ремня, можно спокойно плескаться в ванной или в теплых водах



Красного моря, наслаждаясь любой музыкой. Аппарат от Sony работает со всеми популярными форматами аудиоданных — MP3, WAV, WMA и др. Хранятся музыкальные композиции на флэшкартах Memory Stick, а переписываются с компьютера через USB-порт. В комплекте к плееру прилагаются также наушники и батарейка, а все удовольствие обойдется примерно в $300.

Десятикратный zoom в кармане за $700

Olympus C-700 Ultra Zoom — 2-мегапиксельная камера с максимальным разрешением 1600×1200, с линзой 10-кратного приближения. Основное достоинство камеры — очень компактные размеры и небольшой вес. Она обладает тремя автоматическими установками, четырьмя ручными режимами, возможностью просмотра данных в формате QuickTime, функцией последовательной съемки. Также нужно отметить полностью настраиваемый пользовательский интерфейс, который может быть отрегулирован согласно



индивидуальным предпочтениям. C-700 Ultra Zoom оснащен 1,5-дюймовым цветным LCD-монитором и мини-LCD электронным оптическим окном поиска. Вполне приемлемая цена послужит окончательным стимулом для потенциальных потребителей.

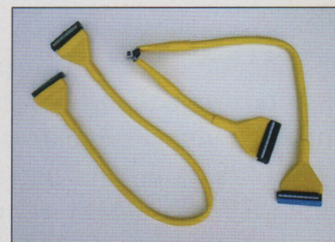
Новое устройство для интерфейса USB 2.0

Компания QPS Inc. объявила о поставках своего продукта — внешнего CD-RW-дисковода для подключения через порт USB 2.0. Модель называется Que! USB 2.0 и обладает следующими показателями: 16 скоростей на запись, 10 на перезапись и 32 на чтение. Это значительно выше, чем можно было бы достичь на устройствах, подключаемых по порту USB 1.1. Помимо самого дисковода в комплект поставки входит программное обеспечение для работы с компакт-дисками — Nero Burning ROM и Nero InCD, а также USB-кабель и специальный защитный чехол для транспортировки. Цена обещает быть вполне приемлемой — около $250, а значит, у нас появится еще одна хорошая альтернативная модель среди внешних устройств для записи и хранения информации.



Изысканность во всем

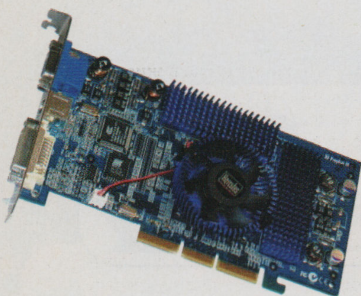
Тот, кто хотя бы раз в жизни собирал компьютер самостоятельно, конечно, помнит, сколько хлопот доставляют многочисленные провода и шнуры, беспорядочно висящие внутри корпуса. И если кабели питания еще можно как-то примотать по краям кейса, то шлейфы для IDE и флоппи-дисков мешаются и постоянно путаются друг с другом. Поэтому для настоящих «гурманов» фирма Sidewinder Computers приготовила сюрприз в виде круглых IDE-шлейфов. Помимо того, что они являются очень удобной заменой стандартным ленточным кабелям, их круглая форма позволяет экономно использовать пространство компьютера и, самое главное, способствует нормальному внутреннему воздухообмену. Для наибольшего эффекта шлейфы выпускаются в различных цветовых сочетаниях. Стоят они, конечно, подороже обычных — в пределах $15–20, зато комфорт и оригинальность обеспечены.



3D Prophet III от Hercules Graphics

Как грибы после дождя появляются 3D-ускорители на базе GeForce 3. Не отстает от конкурентов и Hercules Graphics, выпустив очередную мощную видеокарту 3D Prophet III. Технические характеристики соответствуют всем самым современным требованиям и не оставят равнодушными даже самых крутых геймеров: суперскоростная DDR-память на 64 Мбайт; процессор, обрабатывающий 800 млрд операций в секунду и имеющий в два раза больше транзисто-

НОВОСТИ



ров, чем последние модели Pentium III; оптимизация плавного перемещения трехмерных объектов в графически насыщенных сценах; движок Nfinite-FX, обеспечивающий высокоточную обработку новейших спецэффектов; выходы DVI, TV и SVHS. С новой сверхбыстрой архитектурой памяти (Lightspeed Memory Architecture) достигается непревзойденная игровая динамика (даже на самых высоких разрешениях). Правда, нужно помнить, что пока еще ни одна игра не требует столь сногсшибательной производительности.



CompactFlash — теперь 640 Мбайт

Наибольший объем карт типа CompactFlash достигнут корпорацией Pretec Electronics. Отныне он равен 640 Мбайт. Новинка одобрена Kodak, поскольку она полностью совместима с последними моделями компании Kodak Professional DCS760 (3032×2008, 6 megapixel) и DCS Pro Back (4080×4080; 16 megapixel). CompactFlash-карты нового поколения предоставляют достаточное пространство для работы с изображениями очень высокого качества. Кроме того, они значительно надежнее компакт-дисков. Карты Pretec делаются с применением высокоточных механизмов, они полностью защищены от воздействий окружающей среды металлическим покрытием и могут работать в интервале температур от -40° до +125°.

OLED-мониторы от Toshiba

Toshiba Corporation собирается начать производство полимерных органических дисплеев (OLED) в середине 2002 г. Подобные заявления стали возможными благодаря разработке первого в мире прототипа OLED-дисплея размером около 3″, поддерживающего 260 000 цветов в формате Q-CIF. Данная технология основывается на размещении светоизлучающей полимерной пленки на низкотемпературной полисиликоновой TFT-поверхности. Таким образом, дисплей сам излучает световые сигналы, и ему не требуется дополнительная подсветка, как, например, в случае с LCD-мониторами, а значит, теперь открывается путь для конструирования более плоских и контрастных панелей с уменьшенным временем задержки и увеличенным углом обзора. К тому же они будут потреблять значительно меньше энергии. В целевую аудиторию, которая заинтересуется подобными дисплеями, в первую очередь попадут владельцы сотовых телефонов, PDA средних и малых размеров и переносных PC.

Для серфинга в Сети

На благо активных сетевых серферов потрудились в компании ORtek Technology, Inc. Их новая модель клавиатуры MCK-2000 снабжена восемью дополнительными кнопками. Изначально они запрограммированы на выполнение функций, связанных исключительно с выполнением задач во время работы в Internet, как то: поиск, покупки, аукционы, поездки, развлечения и т. д. Впрочем, у пользователя всегда остается возможность перепрограммировать клавиши, допустим, для управления аудиопроигрывателем. Клавиатура подключается к компьютеру через интерфейс PS/2. Кроме того, она оснащена мембранными переключателями с функцией отдачи.



«Пятачки» от DataPlay

Компания DataPlay продолжает расширять область применения своих оптических дисков, которые имеют достаточно удобное соотношение физических размеров и емкости. Диски выпускаются объемом 250 и 500 Мбайт, по возможностям записи аналогичны CD-R, а размером — чуть больше чем пять копеек времен социализма — диаметр диска 3 см. DataPlay продвигает этот стандарт в сотрудничестве с такими гигантами, как Kodak, Intel, Olympus, Toshiba, и позиционирует его как наиболее удобный носитель для портативных MP3 плееров и цифровых фотоаппаратов. Если стандарт станет популярен, то многие компании планируют продавать диски с уже заранее записанным содержимым — музыкой, видео и прочим. К сожалению, цена на новые носители пока не маленькая — от $5 до $10 за диск, так что дешевыми их можно назвать разве что по сравнению с ценой на Flash-RAM, но не надо забывать, что последний — перезаписываемый, а устройство для его считывания значительно дешевле любого дисковода. MG



Жесткий диск на брелке

Мы уже сообщали о миниатюрных дисках для быстрого и удобного переноса данных с одного компьютера на другой. Благодаря компании Road Warrior очередной экземпляр под названием Q-Drive, который вполне органично впишется в связку ваших ключей, пополнил ряды этих устройств. Как обычно, подключение происходит через USB-порт с последующей инсталляцией драйвера. Основными потенциальными потребителями данного аппарата будут владельцы ноутбуков. Однако и пользователи PC найдут в нем для себя немало полезного. Записав на Q-Drive несколько MP3-композиций и программу для их воспроизведения Winamp, можно прослушивать музыку прямо с него. Пока доступен лишь вариант на 128 Мбайт, правда, вскоре должна появиться и более вместительная версия на 250 Мбайт.



Встречаем процессор AMD Athlon(tm) MP

Новым процессором и чипсетом AMD-760 MP будут комплектоваться в первую очередь мультипроцессорные платформы AMD, которые поддерживают DDR-технологию, а также последнюю инновацию компании — технологию Smart MP. Мультипроцессорные рабочие станции и серверы будут производиться более чем 20 компаниями на основе процессоров с тактовой частотой 1 Гбайт и 1,2 Гбайт. AMD Athlon MP — седьмое поколение x86-процессоров, в котором реализована технология 3DNow! Professional, содержащая 52 новых инструкции для более гладкого и живого вывода графического изображения на экран, а также позволяющая получать более насыщенный цифровой звук. Процессоры Athlon MP собираются с использованием 0,18-мкм технологии на одной из дрезденских фабрик в Германии.

Ну здравствуй, читатель, опрометчиво заглянувший в эту рубрику. Готовься — сейчас я буду объяснять тебе, о чем она. Задача эта не из легких: если в любой другой, так называемой «нормальной», рубрике во вступиловах может появиться любой бред, то тут приходится из номера в номер объяснять, что же будет дальше. Все это потому, что сама рубрика содержит в себе бред, водопадами извергающийся из пастей некоторого набора личностей, условно именуемого «краеведы». А если в нормальных рубриках вступилова бредовые, то в бредовой должно быть нормальным, хотя бы из духа противоречия...

ИГОЛКА В СТОГЕ БРЕДА



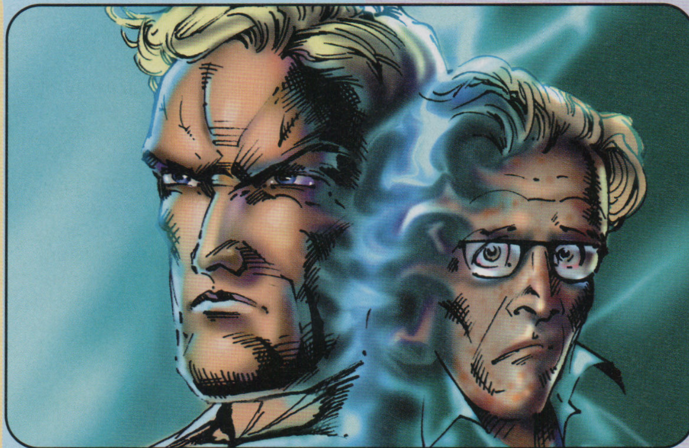
Краеведы в поисках смысла жизни

Питый Краевед мрачно щелкал большими чугунными клещами, рассматривая лежащего под столом Духа Александра Казакова.
«Что ты на него так пристально смотришь уже второй день? — поинтересовался у него Третий. — Неправильно лежит что ли?»
«Да валяется вот тут уже неделю и не подает признаков жизни... — ответил Питый. — К чему бы это?»
«Да чего ему признаки жизни подавать, если он дух?! — изумился Первый Краевед. — Да и вообще какой смысл подавать признаки этой самой жизни?»
«Ты бы еще спросил, в чем смысл этой самой жизни...» — проворчал Питый.
«А вот и спрошу!» — завелся Первый, и уже было приготовился разразиться речью на эту тему, но так и застыл с открытым ртом, глядя на ворвавшегося Етого Краеведа. Посмотреть было на что — Етый, внезапно убывший на повышение квалификации (тщательнее изведывать родной край), выглядел весьма странно. Ликом он был суров и серьезен, а в качестве одежды использовал строгий костюм. Оглядев окружающих, Етый извлек из кармана бумагу и, развернув ее, зачитал:

О СМЫСЛЕ ЦЕЛИ СМЫСЛА

Господа, а не кажется ли вам, что сам вопрос о смысле жизни несколько не актуален? Копаться в столь высоких материях пристало, скорее, религиозным подвижникам и философам, но никак не нам — краеведам. Причем даже у этих продвинутых в духовном плане товарищей нет и подобия единомыслия в том, что же придает осмысленность человеческому существованию. Каждая религиозная или философская система обладает собственным ответом, напрочь отказывая остальным вариантам в истинности. Христианство, например, считает, что смысл в спасении души. Причем, каждый спасается сам за себя. Кстати, именно это вызвало активное неприятие древних римлян, которые полагали, что смысл жизни гражданина — служение обществу, а никак не проблемы своего единоличного посмертного существования. Процесс разрешения противоречий привел к появлению многочисленных первохристианских мучеников. А вот глубоко уважаемый мной Фридрих Ницше писал, что человек должен изжить себя, преодолеть в себе все человеческое, чтобы где-то в грядущих поколениях получился сверхчеловек, пресловутая «белокурая бестия», которой пугали студентов преподаватели кафедр марксизма-ленинизма лет 15—20 назад. В любом случае, индивидуумы, всерьез озабоченные поисками смысла жизни или движением по уже выбранному пути, нам не могут быть интересны, поскольку в игры не играют да и вообще крайне немногочисленны.

Предлагаю произвести терминологическую подмену. Давайте поговорим не о смысле, а о цели жизни и компьютерных играх как средстве ее достижения. В самом деле, цель — штука гораздо более приземленная и осязаемая, чем смысл. Каждый, кроме окончательно просветленных буддистов, чего-нибудь хочет: получить хорошее образование, устроиться на высокооплачиваемую и интересную работу, купить новый компьютер (автомобиль, квартиру, остров в Карибском море). Целеустремленность — полезное и похвальное качество, но каждая палка имеет, как минимум, два конца. Нередко излишняя зацикленность на достижении поставленных целей приводит к стрессам, хронической усталости и депрессии. Вот тут-то и настает время



вспомнить о компьютерных играх как средстве снятия напряжения, причем, куда более безопасном, чем алкоголь, наркотики или секс со случайными партнерами. Ожидая важного телефонного звонка, вовсе не обязательно залезать от волнения на потолок или биться головой о стену. Можно в это же время пройти пару уровней в Кваке — нервы и голова будут целее.

Но роль игр как средства психотерапии куда шире, чем еще один способ релаксации. Правильное отношение к компьютерным играм может помочь в выработке навыков целепостановки. Легко сказать: «Хочу быть богатым и здоровым»,— и продолжать работать младшим лаборантом в отделе заборостроения НИИ Гвоздеприменения. Такое желание не может считаться целью, ибо заведомо невыполнимо без определения промежуточных реально достижимых рубежей. Игры идеально приспособлены для

получения опыта изучения пределов своих возможностей. Каждый нормальный человек может сознательно отказаться от применения чит-кодов. Многие способны пройти любую игру на уровне сложности hard. А некоторые могут ставить себе самые трудновыполнимые задачи, благо разнообразие современных игрушек позволяет удовлетворить даже самые извращенные вкусы. Например, я знаю одного индивидуума, который решил пройти Baldur's Gate одиноким паладином и успешно осуществил задуманное. Вот это я называю правильной целепостановкой!

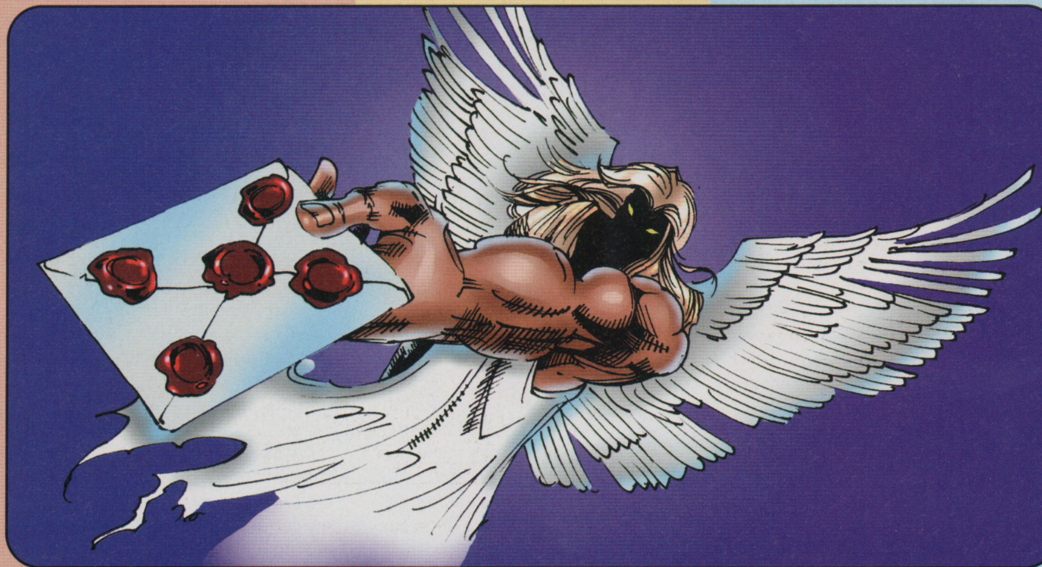
Кстати, процесс достижения самим собой поставленной игровой цели тоже можно рассматривать как упражнение по воспитанию силы воли. Так что, товарищи игроки, вырабатывайте правильный взгляд на игры. Вставляя в компьютер очередной компакт-диск, считайте, что не бесцельно прожигаете еще несколько часов своей жизни, а проводите сеанс самопсихотерапии. И все у вас получится!



Етый краевед окинул своим тяжелым взглядом помещение и вышел, на прощание хлопнув дверью.
«Что это было? — испуганно прошептал Питый Краевед. — Это Етый, или он одержим кем-то?»
«Ага, одержим духом, ха-ха-ха! — раздался за его спиной чей-то голос. — Но не бойтесь, это не тот Дух! Ха-ха»
Питый, вздрогнув, обернулся. За спиной его материализовалось нечто странное — полупрозрачная фигура, сотрясающаяся в приступах дикого хохота. Причем сотрясалась фигура так мелко, что разглядеть точно, кто это, возможным не представлялось... Испуганный Третий на всякий случай немедленно огрел появившийся призрак дверцей от шкафа, однако это привело лишь к тому, что от фигуры отлетела какая-то бумажка, при ближайшем рассмотрении оказавшаяся баджем. Краеведы сгрудились вокруг нее, и Первый, как самый грамотный, прочитал: «Elabuga Electronic Entertainment Exhibition (E4). Vtoroj Kraeved».
«Второй, ты ли это?! — изумленно вопросил Питый. — Ты что, тоже помер? Что случилось-то с тобой?!»
С трудом подавляя приступы смеха, призрак Второго рассказал:

ЗНАМЕНИЕ

Явился ко мне давеча архангел Гавриил с пакетом особой срочности и выдал, не забыв взять подпись на уведомлении о вручении. Да сгинул. Внутри пакета лежало информационное послание от Бога. «Здравствуй, неведомый краевед. Пишу тебе Я. Узнал Я тут на днях, что вы в вашем мирском Ящике выясняете связь игр и смысла жизни, и решил помочь достоверной информацией, которую знаю только Я. Так вот. Смысл жизни не имеет к играм вообще никакого отношения. Спасибо за внимание, обращайся, если что, твой Бог».



Признаться, я приуныл, а следом за мной приуныло и все прогрессивное человечество, до которого я, разумеется, эту информацию донес через ленту новостей AP и Reuter. Что же это такое получается? Мы, значит, полжизни в игрушках прожигаем, а они никакого отношения к смыслу ее не имеют? Значит, мы полжизни впустую тратим, посвящая смыслу оставшуюся часть? Когда же мы обращаемся к смыслу, в таком случае? Когда спим? Когда кушаем? Когда, извините, какаем, наконец? Я обратился с вопросом к Небесам, и ко мне снова явился архангел Гавриил. На сей раз без пакета.

«Дурак ты, Кондратий, — сообщил он мне, — и людишки вы все глупые до безобразия. Ну не имеет смысл жизни никакого к играм отношения. Ну и что? Вот, например, как ты думаешь, имеет смысл жизни какое-нибудь отношение к гвоздю? Нет, скажу тебе откровенно, никакого он отношения к гвоздю не имеет. Что же теперь, вешаться что ли?»

«Подожди, — остановил я собравшегося было улетать Гавриила. — Мне на гвоздь плевать. Я на гвозди полжизни не трачу. А на игру трачу. Что мне делать?»

«Вешайся», — сквозь зубы порекомендовал архангел и сгинул.

Я и повесился. И сейчас, когда я смотрю на вас, людишек, с неба, мне смешно. Смысл жизни, игры, гвозди! Ха-ха-ха! Ха-ха-ха-ха-ха!!! Ай, не могу просто! Ха...

Утопая в собственном хохоте, призрак Второго внезапно лопнул и исчез.
«Какие гвозди, какой смысл? — раздался вдруг голос Духа. — Только соберешься вздремнуть, как сразу начнут тут галдеть над ухом. Признаков жизни я не подаю! Щас я кому-то таких признаков подам...»
«Так, стоп, сейчас нам всем уже по фигу станет смысл жизни, будем искать смысл смерти, — сказал Питый Краевед. — Пошли отсюда...»
И Краеведы на цыпочках вышли в коридор, чтобы не мешать сну вождя... MG

ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

А зовут мене Александром Александровичем, но все боле Сан Санычем кличут. И пишу-то я Вам вот по какой причине. Хочу пожалиться на внучат своих. Трое их у нас с бабкой, но все по порядку.

Уехала, значится, доча наша с муженьком понюхать загнивающего капитализму — за границу то есть, на заработки, а внучков на нас с бабкой оставила. Но поскоку бабка наша каждо утро к метро уходит семками торговать, то, как ни крути, а на старости лет посадили на мою тощую шею троих маньяков. И поскоку они токмо Ваш журнал и читають, то и Вы имеете к этому не последне отношение. Но все по порядку...

С первову же заработку прислали нам денег с наказом приобресть для внучков хумпьютер, поскоку имеют молодые наши желание не токмо в этих поганых заграницах остаться, но детей тудыть перетащить, а без хумпьютеров там никудыть. Что ж, наше дело маненькое: нам сказали, и мы и купили. Кто знал, что ентот хумпьютер не токмо для дела, но для игр применить можно...

Через неделю вся дисциплина в семье пошла... Далеко, в общем, пошла и по сих пор не возвернулась. Внучки друг дружку за грудки беруть: я говорил, трое их у мене, а хумпьютер, стало быть, один. В общем, не выдержал я и написал доче письмецо, что нету мово боле терпения, а машинерию эту проклятую из дому извести надобно, а то дойдет до братоубийства. Но дочура на мое письмо прислала ответ, чтоб я хумпьютер продавать не то что бы не смел, но и выслала есчо ихних деньжат купить еще две машинерии, чтоб каждому на братца, стало быть.

Эх, кабы знать, что я то прежнее время с радостию и умилением поминать буду... Если раньше внучки токмо спорили, кому за хумпьютером сидеть, то теперича споров не было, но стало есчо хуже и страшнее, поскоку схарчил мир виртуальный внучков моих и не подавился. Так что Андрюшка теперича и не Андрюшка, Сережка и не Сережка, и Колюня, стало быть, и не Колюня вовсе, а вообще не знамо кто.

Так что недавно я опять не выдержал и накалякал доче ново письмецо: так, мол, и так, никакой возможности на умы молодежи воздействовать нету. И всю ответственность за воспитание внуков я с себе сымаю. И прислала опять мне доча ответ, в коем надоумила как не допущать мальцов до хомпьютеров: надобно токмо поставить новую машинерию и сделать ее самой заглавной, а к ней присобачить машинерии внучат. А к письму есчо деньжат на эту, стало быть, нову машину для мене приложила. Так что теперича у мене свой хумпьютер: Sony 24, P IV, 512Mb RDRAM, GeForce 2 Ultra 64 Mb DDR, HD 70 MB и есчо кой-каки мелочи. В фирме, где я машинерию покупал, сказали, что кон-фи-гу-рация очень даже неплоха, ну, да мне много и не к нужде, я тогда их просил, чтоб само главно у мене игра «Сапер» пошла. Собрал я, значится, все хумпьтеры в авоську, тьфу, ты, в сетку и стал в ней админом. К доступу внучатовых машинерий слова секретны поставил. Не сразу, конечно. Пришлось кой-каки книженции почитать, но ничо, разобрался, поманеньку. А есчо открыл я для себе безбрежные просторы Больчтой Сети Интернета.

И жизнь для мене с этих пор наполнилась новым смыслом и отдохновением души, поскоку явление это есмь... Ух, что-то мене не тудыть понесло.



Ну, и началась после ентих делов для мене не жизнь, а малина: «Дедушка, мы уже уроки сделали», «Дедушка, мы в комнате прибрались», «Дедуля, милый, можно мы поиграем маненько?». Что ж, я зверь чоли: коли так, то можно. Маненько. Сколько маненько? Ну, давеча какой-то дохтур по телевизору говорил, что детям за хомпьтерами не боле 4 часов в неделю сидеть можно.

Токмо не долгонько ентот рай продолжался. Подходят оне все трое к мене все трое, а старшой таку речь держит: выкладывайка, дед, пароли, а то мы бабуле настучим, каких ты молодок на разных веселых сайтах разглядываешь. А бабулю ты сам знашь — безо всякой ракетницы и бензопилы из тебе такое м-я-я-я-я-со заделает. Ну и так, о койкаких мелочах потом договоримся? Договорились. Так что в перерывах между игрищами был у Андрюшки собственный демон, коего удобно по квартире ружьецом гонять, которое мячиками теннисными пуляет. А у среднего братца, Пресветлого лыцаря, собственна лошадка, котора умеет с 2-х шагов по трехметрову колидору в галоп уходить (ох, болять мои копыта). А Коленька? А Коленька насмотрелся фильму «Стрит файтер» и достал где-то таку же игру. И не выдержал я: «Делайте, говорю, вирусы вы зловредные, что хотите, а договор я разрываю» и новы пароли поставил. Так оне и впрямь бабке все рассказали.

Но вышел у них в ентот случай сплошной обрыв конекта — это когда оне пытались бабке втолковать как это дед могет по телефонным проводам фотографии получать. Моя Матрона порешила (а я в ентом убеждении укрепил), что внучки над ей просто потешаются. Решили оне ей все показать, но и туточки у них ничо не вышло — ее ж даже под дулой Андрюниной «рельсы» к этой адской машине не подтащишь. Плюнули оне на енто дело, но мне пригрозили: «Ладно, дед, на войне как на войне».

А что енто значит, я понял токмо тогда, когда у мене новы пароли к их машинериям прям из-под носа свистнули. Наверняка какому-нибудь продвинутому хакеру заплатили, а то ж оне у мене скрипты недоделанные, ламера в натуре. Так вот и воюем. Точнее, со мной воюют, а я сижу в окопе, то есть мене теперича в Интернет вообще нету хода... Ох, кажись, опять ломятся. Даже мыло спокойно отправить не дадуть!!!

За сим кланяюсь, искренне Ваш, дед Сан Саныч

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» Обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru



ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»;
Ленинский пр-т, д.6, МГТУ
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 , маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
ул. Новогиреевская, 4, корп. 1
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Селезневская, 21;
ул.Полянка, 28, Дом Книги «Молодая Гвардия»;
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»), 2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай» (м.Пражская), павильон 3В-22, 2Л-50;
пр-т Мира, д.79/1;

Альметьевск
ул. Ленина, 25;

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;

Барнаул
ул. Деповская, 7;

Березники
Центральный Универсальный Магазин;

Братск
ул. Депутатская, 17;

Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59;

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»;

Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36;

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6;

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»;

Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50;

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»;

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83;

Дзержинск
Ул. Ленина, 48;

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2;

Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»;

Ижевск
ул. М. Горького, 79;

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35;

Калуга
Ул.Кирова, 7/47;

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102;

Киев
Ул. Терещенковская, 13;

Киров
ул. Московская, 12;

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4;

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»;

Курск
Ул. Ленина, 11;

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»;

Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;

Лысьва
ул. Смышляева, 4;

Минск
ул. Я. Коласа, 1;

Нефтекамск
ул. Ленина,15;

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23;

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П;

Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор»;
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д. 5, оф. 7;

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, маг. «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав 21 век»;
ул. Псковская, д.18;

Новороссийск
Ул.Советов, 68/36;

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121;

Одесса
ул. Жуковского, 34;

Оренбург
ул. Володарского, 20;

Орск
ул. Станиславского, 53;

Пермь
Ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул. Луначарского, 58;
ул. Большевистская, 75, оф. 509;

Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км;

Пушкино
Московский пр-т, д.5;

Реутов
ул. Южная, 10;

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»;

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа»;

Самара
ул. Мичурина, 15
ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»;

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;

Тверь
универмаг «Тверь», 1 этаж;

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А;

Ульяновск
Ул. Совесткая, 19, к.201;

Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2;

Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»;

Череповец
ул. Тимохина, 7;
ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12;

Шатура
ул. Школьная, 15;

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
Ул. Юбилейная, д.9, кв.60;

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1;

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»;

Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж;

Интернет-магазины
www.ozon.ru и www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислитеньная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
ePlay: ТЦ "Университи" Джавахарлала Неру пл. 1; ТД "Новоарбатский" ул. Новый Арбат 11, стр.1; "Детский мир" Театральный пр-д 5.
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н "Норис" Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД "РАМСТОР" Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин "всеСОЮЗный"; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Шереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н "Библио-Глобус"; Волгоградский пр., д. 133.